Tot.422

《怪物猎人×× NS版》制作人采访+实机体验・特快专递：《生存同盟》、《高达VS》

游戏机实用技术

VGTime

塞尔达传说
荒野之息 试炼之霸者
新要素详尽介绍
剑之试炼完全攻略

-攻略透解-
神明战争
跨越时空
系统介绍+职业详解+推荐角色

读游戏
古舟子咏
RiME 剧情解析

特别企划
走不出的怪圈
独立游戏面临的困境

特稿
再度奏响的第十二首水晶赞歌
回顾曾经的最终幻想XII

DLC 补完计划
最终幻想15
普罗恩普特篇
暗黑破坏神III
永恒之战版



附赠
指间方圆 手游别册
神臂斗士 收藏卡

ULTRA CONSOLE GAME
2017.7B
定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600
14>



TV GAME半月刊
2017.7B



总第 422 期

COVER STAFF
封面用图：塞尔达传说 荒野之息
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 7 月 16 日
定　　价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS

古林妹子的怪物猎人新作独家专访加试玩





迷你SFC发售特辑 让我们梦回SFC时代



游见识
PREVIEW & REVIEW

游技术
NOW PLAYING

据八老师说这次的妹子质量相当高！

游深度
CULTURES OF GAMER

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

暑期必玩的游戏有？
《游戏月旦评：6 月份游戏评测》
通关吧，爸爸！
《最上游 57 期——游戏中的十大老爸》


422视频集合


bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集



特别收录 古惑狼疯狂三部曲 铁拳7 神臂斗士 游戏黄金眼 2017年6月份游戏评测

特别收录 最上游 最上游57期——游戏中的十大老爸

特别收录 波斯王子2 武者之心 18分钟终极邪道 热血最强

NEX MACHINA
特别收录
《死亡机器》速通流程

Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录
游戏月旦评
2017年6月份游戏评测
最上游57期
游戏中的十大老爸
死亡机器
速通流程

热血最强
波斯王子2 武者之心
18分钟终极邪道

新作影像集锦
超级马里奥 奥德赛
刺客信条 起源
COD 二战
真·三国无双 8
怒海战记
极品飞车 复仇
无夜国度 2 新月的新娘

电影前线
忌日快乐
蜘蛛侠 返校日

ENDING SONG
"节奏天国"版的
《Jump Up, Super Star!》

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

PS4 ④ PSV	
① 神明战争 跨越时空	② 角川 Games
⑤ GOD WARS ~时をこえて~	③ 策略角色扮演 ｜ 中文版 ⑥
2017 年 6 月 22 日 ⑦ ｜ ⑧ 本地 1 人	无对应周边 ⑨
售价为 PS4：368 港币、PSV：368 港币 ⑩	

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________

收藏日期 ______________________

TOPIC

百万销量级别的游戏有多少？简述近年游戏销量概况



随着PS4 Pro和NS相继发售，而XOne X也即将发售，索尼、微软和任天堂在主机上的竞争进入了一个全新的阶段。那么现在我们不如来看一看，至今为止各大平台上销量超过百万的游戏有多少。

值得注意的是，这个数据显示的仅是游戏的实体版销量，下载版销量并未计算在内。另外销量和游戏本身的素质并没有绝对的联系，销量的高低并不等于游戏素质的高低。销售数据也仅仅是数据，很多数据也只是代表游戏在某一平台的表现而已，对应平台和销售策略等都不在本文的讨论范围，请各位读者理性看待。

和现在的其他几位对手相比，PS4是现世代主机中硬件卖得最多的，因此百万级游戏的数量也最多，共有98款。其中很多都是玩家熟悉的"年货"，例如"《FIFA》系列"和"《COD》系列"等等。这98款游戏的发行商中最多的理所当然是EA和SIE（很多游戏发售时还是SCE），其次就是育碧以及动视。在游戏类型方面"球"和"枪"占据了半壁江山。不过正如上文所说，销量并不等于素质。在这98个游戏中我们还看到了很多评价一般的游戏，例如排在20的《看门狗》（全球销量410万套，下同），《刺客信条 大革命》（405万，系列最高）和《无人天空》（191万），而一些评价颇高的游戏则排名不高，例如《潜龙谍影V 幻痛》（347万，排在27，比同年358万的《刺客信条 枭雄》低）。近期玩家关注度比较高的《仁王》和《女神异闻录5》由于发售较晚，离百万还有一段距离，其中后者更为接近，现在销量为93万套。

XOne的百万级游戏数量和PS4相比少一些，共有55款。除了部分独占游戏外，百万级游戏的构成和PS4基本一样，然而销量就相差不少了。在XOne的百万级别游戏中，FPS的比例明显比PS4要大，以联网对战为卖点的游戏更是独占头鳌。和PS4相比还有一点不同的是，在竞速类游戏上，XOne凭借着"《极限竞速》系列"的强力发挥成功在百万级别游戏里占有一席之位，和隔壁98款游戏中只有四款竞速类游戏的比例相比形成鲜明对比。

任天堂的Wii U在销量上和前辈Wii相比并不算好，因此在百万级别游戏数量上自然也落后其他对手一大截，但在销量上毫不逊色。Wii U平台上销量超过了100万的游戏有22款，其中19款是任天堂第一方的游戏，第三方出品的游戏只有三款，分别是BNEI的《宝可拳》、微软的《我的世界》以及育碧的《丧尸U》。销量超过200万的游戏更是只有8款。值得一提的是，百万级别游戏中还有最近大红大火的《塞尔达传说 荒野之息》，销量为103万。

不过既然谈到任天堂，如果不谈谈NS的话就难免显得有点不太厚道了。NS虽然销售时间不长，但长期供不应求的事实足以说明一切。百万游戏在发售不到半年后就已经有两款，分别是《塞尔达传说 荒野之息》（291万）以及《马里奥赛车8 豪华版》（197万）。在这里必须要注意的一点是，除了游戏数量由于发售时间问题明显比其他两家少以外，下载版在NS游戏销售中占据了很重要的地位（和PS4和XOne的销售初期相比，现今下载版游戏的地位被提高了不少），而下载版的销量是没有统计其中的，因此玩家很难直接从实体版销量中看出NS游戏的销售状况，所以其销售数据暂时没有多少参考价值。

数据来源于游戏数据网站VGChartz，截止于今年5月27日。

PS4游戏销量前五位		
游戏名	发行商	全球销量（万）
横行霸道V	Take Two	1545
COD 黑色行动Ⅲ	Activision	1491
FIFA 17	EA	1094
神秘海域4 盗贼末路	SIE	922
FIFA 16	EA	865
XOne游戏销量前五位		
游戏名	发行商	全球销量（万）
COD 黑色行动Ⅲ	Activision	731
横行霸道V	Take Two	660
COD 先进战争	Activision	529
BF1	EA	477
光环5 守护者	Microsoft	476
Wii U游戏销量前五位		
游戏名	发行商	全球销量（万）
马里奥赛车8	Nintendo	741
超级马里奥兄弟U	Nintendo	543
任天堂明星大乱斗for Wii U	Nintendo	502
超级马里奥3D世界	Nintendo	472
油彩军团	Nintendo	468

业界声音 THE VOICE

感谢贵团队所做的一切，这一切都非常不可思议，我们很荣幸与你们携手并肩！多亏你们，大家才会不得不去（have to）买游戏。



Square Enix
游戏发行商

Square Enix近日在最大DRM（数字版权管理，同时也叫防盗版加密技术）公司Denuvo的官网上对DRM这门技术大加赞扬。其过度直白的用词让一些国外媒体以及玩家感到不满。

迷你SFC公布9月28日上市



在迷你FC上市并停产后，玩家们纷纷开始猜测下一个迷你主机也就是迷你SFC会在什么时候发售。果不其然，在上个月底任天堂终于公布了这款怀旧主机，并确定美版将于今年9月29日上市，售价为79.99美元。日版则会迟一点，将于今年10月5日发售，价格为7980日元。

迷你SFC的正式名称为SNES经典版，内置21款经典游戏，除了《超级马里奥世界》、《塞尔达传说 众神的三角力量》等经典游戏，这次还将内含因种种原因取消发售的“幻之游戏”《星际火狐2》。值得注意的是，美版和日版的内置游戏有略微的不同，具体可参考本期杂志的《岁月拼盘》栏目。

除了游戏外，在硬件配置上两个版本也有不同，那就是日版并不会自带电源适配器。除了用USB线或者迷你FC的电源为其充电外，玩家还可以额外买一个适配器，价格为1000日元。

当然各位玩家特别是任饭最关心的不是价格、发售日，甚至不是游戏阵容，而是产量。虽然任天堂美国CEO雷吉向媒体表示，这次他们提高了产量，希望不会再次出现类似于之前迷你FC或者NES时的缺货现象。但鉴于这台主机只会在限定时间内发售，且只会持续供货到2017年底，因此对此感兴趣的玩家请还是尽早出手吧。

E3 2017大奖公布 《超级马里奥 奥德赛》成最大赢家

E3 2017虽然已经结束，公布的游戏大多近期还玩不上，但这丝毫不妨碍各大媒体与玩家评选出了自己心目中的“展会最佳游戏”。而在今年的E3，最大赢家莫过于《超级马里奥 奥德赛》。值得一提的是，参与评选的游戏必须得在E3上有超过5分钟的实际试玩，因此各大画饼大户旗下的游戏纷纷无缘奖项。部分获奖名单如下

最佳出展游戏：《超级马里奥 奥德赛》
最佳原创游戏：《马里奥+疯兔 王国之战》
最佳主机游戏：《超级马里奥 奥德赛》
最佳PC游戏：《命运2》
最佳移动端/掌机游戏：《银河战士 萨姆斯回归》
最佳硬件：Xbox One X



CALENDAR 周·游记 2017.06 June

星期一 26

●任天堂美国正式公布SNES经典主机。
●Level-5在官网上宣布，3DS游戏《点心世界》的日本发售时间将从7月13日延后至8月10日。和3DS版一起延期的还有本作的手机版本，从原定的2017年12月改为了2018年内。

星期二 27

●“《如龙》系列”制作人名越稔洋在“世嘉直播”节目中透露《如龙》新作的游戏情报将在两个月后公开。



星期三 28

●Arkane Studios创始人兼主席Raphael Colantonio宣布离职。

星期四 29

●由国内游戏开发商钛核网络开发的VR塔防游戏《奇境守卫》登陆PSN美服和欧服商店，本作将于将于七月登PSN港服商店，而国行版本或将于八月推出。



星期五 30

●“《莎木》系列”制作人铃木裕在《莎木Ⅲ》的众筹页面上确定本作将会在科隆游戏展上公布更多新情报，科隆游戏展将于8月22日至8月26日举行。

CALENDAR 周·游记 2017.07 July

星期六 01

●《无夜国度2 新月的新娘》中文版发售时间确定，将于今年10月26日发售，比日版的8月31日要晚一些。值得注意的是，本作只有PS4版有中文，NS以及PSV版则没有。

星期日

02 ●曾开发《重力异想世界》等知名游戏作品的SIE旗下第一方工作室Japan Studio副总裁Allan Becker在接受IGN访问时表示，当《钠克的大冒险2》开发结束后，他们将考虑制作几款全新作品。

星期一

03 ●《超级马里奥 奥德赛》中文官网上线。
●BNEI宣布《小魔女学园 时空魔法与七大不可思议》将推出PS4繁体中文版，预计在今年冬季发售。日版发售日为今年的11月30日。

星期二

04 ●Square Enix公布了一款名为《Antique Carnevale》的全新游戏，但无论是对应平台还是发售日期都尚不明确。



星期三

05 ●索尼互动娱乐（上海）与Jaunt中国今天共同宣布，影视类VR应用Jaunt VR将会于7月11日登陆国行PS VR，这同时也是PS VR中国区平台上的首个VR影视内容库。
●Gameloft董事长兼CEO在接受媒体访问时透露，由于报价变高等原因，维旺迪或将放弃收购育碧。

星期四

06 ●SIE宣布PS4游戏正式加入云游戏服务PS Now的游戏阵容，首批加入游戏共有20款，其中包括《战神3 重制版》和《杀戮地带 暗影坠落》等游戏。
●国行《地平线 零之曙光》、《讨鬼传2》和《巫师之昆特牌》过审，其他过审的游戏还有《探险家斯皮兰卡》以及《遥远星际》。
●育碧确定《刺客信条》将推出动画剧集，虽然不确是否在Netflix播出，但动画的制片人和Netflix《恶魔城》动画剧集是一样的，同样是好莱坞制片人Adi Shankar。

星期五

07 ●育碧宣布旗下游戏《酷飙车神2》、《刺客信条 起源》以及《孤岛惊魂5》等将会参展今年7月21日开幕的ChinaJoy。
●SIE香港宣布，PlayStation Experience 2017 东南亚展会将于8月5日在马来西亚首都吉隆坡举办，这也是第一个在东南亚举办的以PlayStation为中心的展会。

星期六

08 ●Netflix《恶魔城》动画正式开播，第一季全四集，第二季也已确定会制作，全季八集。



又一个有生之年 :《寒蝉》《海猫》系列生父龙骑士07将出席广州漫展

曾号称“正确几率只有1%”的"《寒蝉鸣泣之时》系列"在当年不知让多少人想破了脑袋，其后发表的《海猫鸣泣之时》更融入了三重世界、三位一体等多种元素，令众多谜团不到最后篇章都得不到解答。这两个让一众玩家又爱又恨的知名推理冒险文字游戏的其生父龙骑士07将于7月28和29日出席广州体育馆举办名为“麽多动漫游戏影视嘉年华”的活动，登台与一众玩家见面。

虽然对谈的内容只能留待当天揭晓，但据主办方日前公布，龙骑士07本人除连续两天出席谈话活动外还将举办签售会，签售内容为印有其个人插画的特制签名板。虽然没有机会获得其在游戏本体等上的签名实属遗憾，但能拿着系列玩家在熟悉不过的清奇画风插画，与生父本人面对面“交锋”，不知是不是也算圆满了不少玩家心中的“有生之年”呢。

另外出席麽多动漫游戏影视嘉年华的嘉宾还有 :日本嘉宾——樋上至、首藤司、May'n、田所梓、和岛亚美、石原夏织、本乡奏多、田所梓、奥井雅美、分岛花音、八木沼悟志、仲田博喜、土井一海。

国内嘉宾---爱欧、店长安东尼、凌宇沫、ROCK、左晨、鱼木、夕葵。

无论你是来参展还是来逛展，嘉年华都能满足你的期望！

更多消息与精彩，请扫描右边二维码。



2017.7.28-29
麽多动漫嘉年华
www.imoduo.com
广州体育馆2号馆 9:30—17:00

业界声音 THE VOICE

这过去的18年是一段令我难忘的时间——从1999年Arkane建立之初，到工作室完成的第一部游戏《地城英雄志》（Arx Fatalis），再到2010年加入了ZeniMax Media，然后发售了深受玩家们爱戴的“《冤罪杀机》系列”和《掠食》——这一切让我觉得是时候放下工作来让我陪陪儿子并且想想以后的路该怎么走了。



Raphael Colantonio
前Arkane Studios创始人

Arkane Studios创始人兼主席Raphael Colantonio在6月29日宣布离职，他曾参与制作多款游戏，包括最近的《冤罪杀机2》以及《掠食》。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2017.7.20 — 2018.2.27

上期由于发售表文本收录信息与校对的失误，造成了部分 E3 期间公布游戏遗漏，在此对所有玩家以及读者表示道歉，今后将更加严格把控发售表的信息，杜绝错误的发生。

注

❶ 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。

❷ 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

2017年7月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
20	NS	Fate/新世界	Fate/ EXTELLA	Marvelous	7800日元	动作	日版	15岁
21	NS	油彩军团2	SPLATOON 2	Nintendo	5980日元	动作射击	日版	全年龄

攻略预定　水无月

更潮更靓丽的乌贼男孩女孩们又回来了！本作追加了包括多种新武器和战斗地图在内的许多全新要素，相比主打玩家间的对抗的前作，本作进一步强化了玩家协力对抗 AI 的内容。需要 4 人组队收集鱼卵、强化装备，并联手进入封锁区域挑战凶恶 BOSS 的“鲑鱼大作战”模式可谓乐趣十足，而前作中颇受好评的，让玩家能够尽快熟悉游戏系统的单人模式“英雄模式”也不出所料地继续得以保留，并追加了许多新机关和敌人。玩家为了保护高领广场，将要再度挑战威胁和平的章鱼军团。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
27	PS4 / XONE	火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承	NARUTO - ナルト - 疾風伝 ナルティメットストームトリロジー	BNEI	6800日元	动作	日版	12岁
28	PS4	DJMAX 致敬	DJMAX RESPECT	NEOWIZ GAMES	未定	音乐	中文版	未定

哪尼

作为时隔多年之后再次回到主机平台的作品，即便《DJMAX 致敬》严格意义上来说并非完全新作，不过我们仍然可以感受到其重新出发的决心与诚意，40 首质量过硬的新曲以及诸多老面孔的回归便是最好的证明。本作不仅将收录《DJMAX 携带版 1/2》的所有曲目，其他作品的曲目也会以 DLC 的形式陆续推出。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
29	PS4 / 3DS	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて	Square Enix	8980/5980日元	角色扮演	日版	全年龄

2017年8月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	3DS	大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟	大逆転裁判2 -成歩堂龍ノ介の覺悟	Capcom	未定	文字冒险	日版	未定
8	PS4	狱刃 塞娜的献祭	Hellblade: Senua's Sacrifice	Ninja Theory	29.99美元	动作	中文版	17岁
10	3DS	点心世界	スナックワールド トレジャラーズ	Level-5	4800日元	角色扮演	日版	全年龄
15	PS4 / XONE	混沌特工	Agents of Mayhem	Deep Silver	479港币	动作射击	美版	17岁
22	NS	宝可拳DX	ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT DX	Nintendo	5980日元	格斗	日版	全年龄
22	PS4	神秘海域 失落的遗产	UNCHARTED:The Lost Legacy	SIE	268港币	动作冒险	中文版	DLC
24	PS4 / NS	海贼王 无尽世界R 加强版	One Piece：Unlimited World Red Deluxe	BNEI	4800日元	角色扮演	中文版	未定
24	PS4	新次元游戏 海王星 VⅡR	新次元ゲイム ネプテューヌVⅡR	Compileheart	7344日元	角色扮演	日版	15岁
24	PS4	深夜回	深夜廻	日本一	未定	动作冒险	中文版	17岁
24	PS4 / PSV	失落之子	The Lost Child	角川Games	6800日元	角色扮演	日版	未定
25	PS4 / XONE	麦登NFL 18	Madden NFL 18	EA	449港币	体育	美版	未定
25	NS	怪物猎人×× NS版	モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver	Nintendo	5800港币	动作	日版	15岁
29	NS	马里奥+疯兔 王国之战	Mario+Rabbids Kingdom Battle	UbiSoft	59.99美元	策略	中文版	未定
29	PS4	新・大众高尔夫	Everybody's Golf	SIE	268港币	体育	中文版	未定
31	PS4 / XONE	生化危机 启示录 揭幕版	BIOHAZARD：Revelations Unveiled Edition	Capcom	2990日元	动作射击	中文版	17岁
31	3DS	世界树与不可思议的迷宫2	世界樹と不思議のダンジョン2	Atlus	6480日元	角色扮演	日版	未定
31	PS4 / PSV / NS	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	7300/6300日元	动作角色扮演	日版	15岁
31	PS4 / XONE	奇异人生 风暴前夕	Life Is Strange: Before The Storm	Square Enix	未定	文字冒险	美版	未定

2017年9月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
6	PS4 / XONE	命运2	Destiny 2	Activision	428港币	角色扮演	中文版	17岁
14	PS4 / XONE	职业进化足球2018	PES 2018	Konami	398港币	体育	中文版	6岁
15	3DS	银河战士 萨姆斯归来	Metroid Samus Returns	Nintendo	未定	平台动作	日版	全年龄
15	PS4 / XONE	冤罪杀机 界外魔之死	Dishonored: Death of the Outsider	Bethesda	未定	动作冒险	中文版	17岁
19	PS4 / XONE / NS	NBA 2K18	NBA 2K18	2K Games	468港币	体育	中文版	6岁
21	PS4 / XONE	漫威英雄对Capcom 无限	Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom	398港币	格斗	中文版	12岁
22	PS4 / XONE / NS	乐高 忍者	The Lego Ninjago	WB Games	未定	动作	美版	未定
22	PS4 / XONE	赛车计划2	Project CARS 2	BNEI	未定	竞速	中文版	未定
28	PS4	纳克的大冒险2	Knack 2	SIE	未定	动作	中文版	12岁
28	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄伝説 閃の軌跡III	Falcom	7800日元	角色扮演	中文版	15岁
28	NS / 3DS	火焰之纹章 无双	ファイアーエムブレム無双	Nintendo	7800/6800日元	动作	中文版	未定
28	XONE	茶杯头大冒险	Cuphead	Studio MDHR	67元人民币	平台动作	美版	未定
28	PS4	限界凸城 装甲城堡	限界凸城 キャッスルパンツァーズ	Compile Heart	未定	角色扮演	日版	未定
29	PS4 / XONE / NS	FIFA 18	FIFA 18	EA	449港币	体育	中文版	全年龄

2017年10月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	XONE	极限竞速7	Forza Motorsport 7	Microsoft	419港币	竞速	中文版	未定
10	PS4 / XONE	中土 战争之影	Middle Earth: Shadow of War	WB Games	59.99美元	动作冒险	中文版	未定

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
13	PS4 / XONE	邪恶深处2	The Evil Within 2	Bethesdas	59.99美元	动作冒险	中文版	17岁
17	PS4 / XONE	WWE 2K18	WWE 2K18	2K Games	468港币	体育	美版	17岁
19	PS4	巨影都市	巨影都市	BNEI	8200日元	动作冒险	日版	未定
24	PS4 / XONE / NS / X360 / PS3	舞力全开2018	Just Dance 2018	UbiSoft	未定	音乐	中文版	未定
26	3DS	真·女神转生 深邃奇妙之旅	真·女神转生Deep Strange Journey	Atlus	6480日元	角色扮演	日版	15岁
27	PS4 / XONE	德军总部Ⅱ 新巨人	Wolfenstein II: The New Colossu	Bethesdas	59.99美元	主视角射击	中文版	17岁
27	NS	超级马里奥 奥德赛	SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo	未定	平台动作	中文版	全年龄
27	PS4 / XONE	刺客信条 起源	Assassin's Creed Origins	UbiSoft	490港币	动作角色扮演	中文版	17岁
2017年11月								
3	PS4 / XONE	COD 二战	Call of Duty WWⅡ	Activision	428港币	主视角射击	中文版	17岁
7	XONE	超级拉奇传说	Super Lucky's Tale	Microsoft	未定	角色扮演	美版	未定
7	XONE	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	59.99美元	动作冒险	美版	未定
10	PS4	二之国Ⅱ 荣归王国	二ノ国Ⅱ レヴァナントキングダム	Level-5	未定	角色扮演	日版	未定
10	PS4 / XONE	极品飞车 复仇	Need for Speed Payback	EA	449港币	竞速	中文版	未定
14	PS4 / XONE / NS	乐高 漫威超级英雄2	Lego Marvel Super Heroes 2	WB Games	未定	动作冒险	美版	未定
16	PS4	GT赛车 竞赛	Gran Turismo Sport	SIE	398港币	竞速	中文版	未定
17	3DS	精灵宝可梦 究极之日/究极之月	ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン	Nintendo	未定	角色扮演	中文版	全年龄
17	PS4 / XONE	星球大战 战场前线Ⅱ	STAR WARS Battlefront II	EA	449港币	主视角射击	美版	17岁
22	PS4	初音未来 歌姬计划 未来之音DX	初音ミク Project DIVA Future Tone DX	SEGA	7990日元	音乐	中文版	未定
30	PS4	小魔女学园 时空魔法与七大不可思议	リトルウィッチアカデミア 時の魔法と七不思議	BNEI	未定	动作角色扮演	日版	未定
2017年内								
秋	PS4 / NS	消逝的星球	Lost Sphear	Square Enix	未定	角色扮演	日版	未定
秋	PS4 / XONE	龙之信条 黑暗觉者	Dragon's Dogma：Dark Arisen	Capcom	未定	角色扮演	中文版	未定
年内	PS4 / XONE	吸血鬼	VAMPYR	DONTNOD	未定	动作角色扮演	美版	16岁
年内	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	未定	动作射击	日版	未定
年内	NS	劫薪日2	PAYDAY 2	Overkill Software	未定	主视角射击	日版	未定
年内	NS	异度之刃2	XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo	未定	角色扮演	日版	未定
年内	PS4 / XONE / NS	索尼克 武装力量	Sonic Forces	SEGA	未定	动作	美版	未定
年内	3DS	进击的巨人2 未来的坐标	進撃の巨人2～未来の座標～	Spike Chunsoft	未定	动作	日版	未定
年内	PS4	太鼓之达人 祭典上的咚咚嗒咚	太鼓の達人 セッションでドドンがドン	BNEI	未定	音乐	日版	全年龄
2018年2月								
27	PS4 / XONE	孤岛惊魂5	Far Cry 5	UbiSoft	59.99美元	动作冒险	中文版	17岁
2018年早期								
春	XONE	腐烂国度2	State of Decay 2	Microsoft	未定	动作冒险	美版	未定
春	XONE	盗贼之海	Sea of Thieves	Microsoft	未定	动作	美版	未定
春	PS4	迪托之剑	The Swords of Ditto	Devolver Digital	未定	动作角色扮演	美版	未定
春	PS4	蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	未定	动作冒险	美版	未定
春	PS4	异说 最终幻想NT	Dissidia Final Fantasy NT	Square Enix	未定	动作	日版	未定
春	PS4 / XONE	灭绝	Extinction	Iron Galaxy	59.99美元	动作	美版	17岁
春	PS4 / XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption 2	Rockstar	未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4 / XONE	怪物猎人 世界	Monster Hunter World	Capcom	未定	动作	美版	未定
春	PS4	战神	God of War	SIE	未定	动作	中文版	17岁
春	PS4 / XONE	龙珠 Z战士	Dragonball Fighter Z	BNEI	未定	格斗	美版	未定
春	PS4	汪达与巨像	Shadow of the Colossus	SIE	未定	动作	中文版	未定
春	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	未定	动作冒险	美版	未定

新游速报

小魔女学园 时空魔法与七大不可思议

リトルウィッチアカデミア时の魔法と七不思议

- 机种：PS4
- 类型：动作角色扮演
- 发行商：BNEI
- 发售日期：2017年11月30日

刚刚才完结的四月新番《小魔女学园》凭借着超高的水准在众多四月新番中获得了极高的人气，游戏版也因此应运而生。游戏系统是类似《龙之王冠》的横版动作角色扮演游戏，玩家将扮演原作的“搞事三人组”亚可与洛蒂、苏西。现今官方并没有公布其他角色，因此原作动画里的其他人气角色诸如戴安娜是否登场仍未确定。故事讲述了随着期末考试的结束，魔女学校新月学园迎来了暑假。亚可从新闻部部员得知了学园中藏着“七大不可思议”，只要揭开其背后的秘密就能学习到传说中被封印的魔法，梦想成为魔女的亚可自然不会放过这个搞事机会，本作的故事也就此开始。



国行天下
LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

2017 年 ChinaJoy 前夕，不少厂商都在进行一些前哨活动，比如微软中国的极限竞速世界竞标赛 ChinaJoy 邀请赛（雪佛兰杯）线上资格预选赛。本次活动正式的比赛将在 7 月 28 日至 7 月 29 日在 ChinaJoy 微软 Xbox 主舞台举行，届时将角逐出中国区的前三甲。另外，《茶杯头》已在中国区 Win10 商店开启了预购，全球最低售价 67 元，支持 Xbox Play Anywhere，9 月 29 日正式发售。

7 月 5 日，Playstation VR 平台发布会暨索尼 Playstation VR 新作发布会在京举行，阳光成员光明の信仰亲赴现场并未我们带回来了相关报道。

夏天就得清凉一“吓” 恐怖解谜游戏《临终 重生试炼》于6月29日发售

炎炎的夏日就得来点“清凉”的游戏，《临终 重生试炼》这款恐怖解谜游戏是个不错的选择！本作是由铃空游戏（NEKCOM Entertainment）历时两年制作，之前已推出了 PS VR 版和 PSV 版。而本次的 PS4 和 XOne 版本除了在画面表现力上进一步进行了强化，游戏在情节乃至流程上也与之前的两个版本有所区别，更是加入了全新的隐藏结局，这些进化可以说是为玩家们带来了一场具有压倒性临场感的究极密室脱出体验。



《临终 重生试炼》已于 6 月 29 日登陆了 PS4 和 XOne 平台，建议零售价为 79 元。另外，除了 PS4 的版本外，该游戏的 PS VR 和 PSV 版本也已经登陆了 PS 中国商店。每一种版本都包含了不同的游戏内容，且 PS VR 与 PSV 版本支持特别的“联动购买”优惠计划。

本作的故事发生在港湾镇的一座家庭旅馆之中，原本热闹非凡的旅游城镇港湾镇如今已经繁华不再，本应该渐渐被人遗忘的这家旅馆，却开始接连发生人员失踪的事件。玩家在游戏中将扮演一位名为“马修”的男子，他在收到来自妹妹的求救信后，来到港湾镇寻找自己的妹妹。不知为何，从旅馆中醒来的马修却怎么也回想不起来，自己是如何昏迷并进入旅馆的。一名神秘的鱼头人宣告将对马修进行制裁，而被困在旅馆中的马修也必须解开谜题，并从旅馆中逃脱。

从游戏的背景便可以看出本作是一款密室逃脱类的游戏，但有所不同的是，本作的场景较一般密室逃脱类游戏更为宽阔，玩家可自由探索的场景较多。并且，本作是以章节式的形式来呈现故事剧情。

不同于以往传统的密室逃脱类解谜游戏里，玩家只能以固定的视角在预设的几个地点间来回的切换，在本作中，玩家可以在高度写实化的 3D 场景中进行自由的移动与探索。利用自由的移动与视角的转动，玩家可以对任何引起兴趣的物件进行调查或者拾取搜集。游戏提供了丰富的反馈信息，这些信息也包含了与故事相关的蛛丝马迹。

说到故事，除了上面有提到的章节式叙事外，本作还采用了留白与碎片化的叙事方式，即与游戏故事息息相关的信息将以各种各样的形式出现在游戏中，从简单的“物品描述”到一张“照片”，甚至某些谜题本身就是一个巨大的信息。本作同时提供了“备忘录”功能，被发现的信息将被自动记录在案，玩家可以方便地随时回顾游戏内的各种碎片信息，对故事的细节作出自己的判断。

而在最重要的解谜方面，本作具有丰富的谜题类型。从简单的“钥匙与门”谜题，到连续合理利用多个道具达成目的的环境类谜题，再到需要对各种信息进行分析推理后才可解开的故事类谜题应有尽有。除了谜题的丰富性外，本作在谜题难度的设定上丝毫没有妥协，是不打折扣的硬派解谜。因此每当玩家成功攻克了一个谜题时，都将体会到巨大的成就感和满足感。

当然，如果你胆子小也无需太紧张，本作在氛围上主打“温柔的恐怖”。本作在风格上与充满骇人元素和情节的恐怖游戏相比，更加注重游戏整体基调和氛围的营造，玩家将切身感受到游戏带来的静谧而又诡异压抑的氛围。因此本作具有不同于一般恐怖游戏的独特体验。

总之，这部有谜题有故事的“温柔的恐怖”游戏在这个夏天值得一试！



在次世代中挥舞的轩辕剑 《轩辕剑外传 穹之扉》登陆PS4平台

相信但凡对国内单机游戏稍有了解的玩家都有听说过“《轩辕剑》系列”，这个拥有 25 年历史的系列寄托了不少人年少时的梦与爱。该系列的第 12 部作品《轩辕剑外传 穹之扉》于 2015 年正式在 PC 平台发售，而两年之后，本作正式登陆了 PS4 平台。本作的国行版也已在 6 月 29 日正式发售。



简体中文版游戏《轩辕剑外传 穹之扉》已于 6 月 29 日在中国大陆市场推出 PS4 版本，建议零售价为 159 元人民币。

上古时期，天帝为寻回失踪的爱女，强行大开天门，使凡人可通过登天门之法，觐见天帝、获取神力，协助自己寻回爱女。无奈反被利用，导致人间陷入混乱。一时之间，妖人乱世战祸不断，百姓生活陷入不安与困顿之中。颛顼帝协同伏羲、女娲说服华胥之主，强行用上古神器关闭天门。自此之后，便无一人可随意登天，神也无法随意下凡，史称“绝地天通”。

作为系列最新作品，本作保留了系列的不少特色。捉妖、炼妖、装备炼成等系统在本作中依旧保留，并且进行了不小的简化。而传统的迷宫和解谜当然也不可少，本作迷宫的类型相当丰富，每个迷宫敌人的设计都有着神话参考原型。除了戏剧性的主线剧情外，本作的支线任务同样丰富，PS4 版更是新增了 8 个角色支线任务，让各角色的形象更加饱满而深入人心。另外，本作采用了半实时的战斗，简洁的指令操作带来了最迅捷爽快的战斗体验。

如果你之前还没有体验过本作，那么通过光影层次及布料运算的优化而使得演出更加生动逼真的 PS4 版本值得一试！

Jaunt VR登陆中国！Playstation VR平台发布会暨索尼Playstation VR新作发布会在京举行

Jaunt VR登陆中国 Playstation VR平台发布会

2017年7月5日，索尼互动娱乐有限公司与Jaunt中国于北京联合召开发布会宣布：将于7月11日在Playstation中国商店上线一款影视类VR应用——Jaunt VR。这也是PS VR中国区平台上的首个VR影视内容库。

据悉，Jaunt VR内容将包括影视、音乐、旅游和运动四大版块，7月11日正式上线后，首批更新的内容中将包括16条英文内容和一条中文内容，且均为免费。此外，更新速率将维持在每周两更，持续推送国内外精品VR影视、娱乐作品。

早在2015年12月，Jaunt已在美服Playstation VR商店推出了美版应用程序，此次入驻PS VR中国平台是Jaunt中国本土化工作的重要成果，Jaunt中国公司CEO方淦先生表示："Jaunt VR是索尼PS VR平台在中国上线的第一个VR影视内容库，我们倍感兴奋！今后，Jaunt中国将不遗余力地为全中国的用户打造、转播最高质量的海外VR内容作品。"

作为全球销量已近百万的高端虚拟现实产品，Playstation VR致力于为全球用户提供高品质的虚拟现实内容和娱乐体验，非游戏类VR内容是其中重要一环，此次选择将Jaunt VR引入PS VR中国平台正是关键之举。索尼互动娱乐（上海）有限公司总裁添田武人表示："我们非常高兴看到Jaunt VR成为Playstation VR中国商店上线的第一款影视类VR应用，其高品质的内容是虚拟现实产业持续健康发展的原动力，通过和Jaunt中国合作，Playstation平台将为中国用户提供更加丰富的VR娱乐内容！"

索尼Playstation VR游戏新作发布会

索尼互动娱乐（上海）有限公司和上海东方明珠索乐文化发展有限公司于7月5日的布会上公布了四款即将发售的简体中文版游戏，它们分别为《梦幻垂钓》、《音姬》、《开心鼓神VR》和3A级大作《遥远星际》，并公布了《遥远星际》的发售日为2017年7月20日。

其中，围绕《遥远星际》这款3A级大作，还将发售该游戏的两个套装版本，一款是售价为3999元人民币的"PS VR《遥远星际》射击精品套装"，另一款是售价为549元的"PS VR射击控制器《遥远星际》套装"，而单独销售的《遥远星际》简体中文版为299元人民币。

"PS VR《遥远星际》射击精品套装"内包含Playstation VR一套、Playstation VR射击控制器一个、Playstation MOVE动态控制器两个、Playstation Camera摄像头一个、《遥远星际》标准版游戏一张，并额外赠送《临终 重生试炼VR》、《像素大作战》、《会哭的娃娃》、《王牌香蕉》四款VR游戏兑换卡，以及Playstation Plus三个月会员卡一张。

"PS VR射击控制器《遥远星际》套装"内包含《遥远星际》标准版游戏一张，Playstation VR射击控制器一个。

另外，首批购买以上产品的用户，将获得"红星流浪者太空服外观"特典，而在7月20日到8月17日期间，Playstation Plus会员购买该数字版游戏，可享受九折优惠和"红星流浪者太空服外观"、"红星流浪者虚拟形象"双特典。



记者提问时间

由于发布会现场时间安排较为紧迫，所以严格限制了媒体的提问次数，但身为UCG的记者，笔者还是通过一些渠道为广大读者大人争取到了三次提问机会，并得到了三个关键问题的官方答案，那么接下来我们就来看看五仁叔和Jaunt中国公司CEO方淦先生是怎么说的吧。

Q1：请问添田武人先生，《地平线 零之曙光》的国行版审批进度如何？

添田武人：首先，请广大玩家放心，我们正在紧张又有条不紊地推进本土化进程，国行版的审批进度也已经接近尾声，相信在不久的将来，玩家就会迎来这款大作。

Q2：面对目前游戏直播网站和平台异常火爆的现状，请问方淦先生，Jaunt中国是否考虑过在Jaunt VR中推出针对VR游戏的直播节目呢？

方淦：这是个有意思的想法，我很感兴趣，不过考虑到VR游戏的特点，以及将VR画面同步传输至用户界面和VR设备的过程，现阶段暂时没有这个考虑，但这仍然是个很好的想法，我想我会去考虑。

Q3：请问添田武人先生，国行PS4的商店目前只有十几款游戏，这和港服以及日服的差距很大，也就意味着实际上国服玩家的选择很少。那么国行PS4是否考虑过重新引进《最后生还者》、《超凡 双生》等经典3A大作？

添田武人：好吧，既然问到了，那么关于这个问题我想说，请玩家们相信，我们从来没有放弃过这个想法，我也不否认这个可能性。但众所周知，国行PS4的游戏软件是否能够发行的一个核心问题就是能否通过审批。作为主机发行商，我们当然期望有更多优秀的游戏作品可以登录国行PS4，然而另一方面，尽管是细微的改动，从艺术角度来审视的话，这个改动都有可能是游戏制作团队不可容忍的问题，如果贸然做出了错误的决定，造成了国行版游戏和原版游戏体验落差过大的后果的话，我们将面临玩家不买账、游戏团队也怪罪的两难局面，这绝对是我们不希望发生的事情。

综上所述，我们目前还在摸索平衡审批改动和不破坏游戏体验两个问题之间的关系，请广大国行玩家稍安勿躁。



《遥远星际》游戏简介&游戏特色

《遥远星际》是一款VR太空冒险游戏，主要场景为一个危机四伏的外太空星球，玩家扮演一名宇航员驾驶航天飞机去迎接研究木星异常现象的科学家，却遇到突然出现的空间破裂现象，玩家和那些科学家的研究站撞进了一个未知的外星世界之中。为了找到同伴，玩家需要透过散落在星球各处的全息记录来与他们汇合，最终玩家需要探索这个星球的秘密，与居住在这个星球上或外来的生物展开激战，闯出一条活路。

《遥远星际》标准版游戏将包含一个完整的单人游玩体验，在让人紧张不安的外太空世界进行探索，并搜寻生还者和回家的路。游戏中玩家可运用各种武器对付大群的外星敌人，并且在二人协力模式中可以和一个朋友并肩作战。标准版游戏的二人协力模式将收录四张全新的在线协力地图，每张地图均经过专门设计，力求考验两名玩家的合作精神和技巧，同时在排行榜上与其他队伍比拼得分高低。



文 古林 美编 雷普利

相同的狩猎 不同的风景

MONSTER HUNTER DOUBLE CROSS Nintendo Switch Ver.

《怪物猎人××NS版》制作人采访+实机体验

自6月底的“怪物猎人顶上大会 2017 决胜大会”正式公布后，眨眼就进入了炎热的七月，《怪物猎人××NS版》后文简称为《MHXX NS版》）马上就要在8月25日与广大猎人见面。相信至今依然有不少玩家感到疑惑：相较于3DS版，本作到底有些什么样的变化？针对这方面的问题，我们有幸在7月4日直接对本作的制作人小嶋慎太郎进行了一次特别采访，并亲身体验了NS版的操作与画面。

制作人采访

——请问为何会决定在NS平台上推出《MHXX NS版》呢？

小嶋：其实在制作3DS版的中途，就已经有上NS平台的想法。当时我们明白了这部主机的魅力，也认为它与《MHXX》应该挺合的。接下来要考虑的就是要花多少时间才能制作出来了，最终得出大致的时期后，我们才决定推出NS版。



小嶋慎太郎
《怪物猎人××》制作人

——也就是说，其实在中途就有这个想法了吗？

小嶋：是的。说到这个，当时我配合3DS版的发售前往台湾等地进行宣传，也有许多人提出会不会登陆NS平台的问题。明明心里知道“会出”，却不得不说出“暂时没有相关想法”的谎言。因为是真的不可以说啊！当时还没正式开始制作，是个相当微妙的时期，却到处都有人在问。只好一个劲地说“暂时还不知道啊”，内心却感到十分抱歉。

——对于已经购买了3DS版《MHXX》的玩家，还建议玩NS版吗？

小嶋：3DS版的游戏内容已经相当丰富，但NS版是可以直接继承其存档的。而且还有更好的画面，也可以用电视进行游玩，给玩家带来一些不同的体验，因此还是很推荐的。我自己在为了检测而玩NS版的时候，心里也一直想着“能不能尽快推出这NS版啊”。

——NS版最大的魅力自然是HD画面。除了画面外，NS版和3DS版还有什么区别呢？

小嶋：最有魅力的特点，的确是便携模式与TV模式的高清画面。另外还有个也许大家都不怎么注意到的地方，NS版的音源当然也跟3DS版不同。玩家能够听到更动听的音乐与音效。

——UI与地图显示会如何呢？

小嶋：基本上是一样的。我们的确针对NS平台进行了一些调整与优化，但3DS玩家应该能很快过渡到NS版的画面与操作。

——原3DS游戏内的CG也会一起高清化吗？

小嶋：整体画面都变得更好。简单来说，此前官方曾公开过NS版的第一支PV，玩家在NS版上可以看到与该PV一样的画面。

——本作可以继承3DS版的存档。也就是说，游戏内容方面是完全一样的吗？
小嶋：是的。

——3DS的触屏操作会在NS上实现吗？
小嶋：NS版只有按键操作，没有触屏的部分。尽管如此，NS版并不会让3DS版玩家感到不适应。在3DS版，玩家也可以不用触屏而是通过按键去发动狩技，NS版采用的正是这种方式。我们准备了好几种按键方式，让玩家根据自己的喜好在游戏设置里更改。

——换了硬件后，读盘的速度会不会明显加快？
小嶋：整体来说，读盘速度都会变得更快。进入任务与切换地图时会明显加快。

——NS版会推出中文版吗？
小嶋：本作目前还没有针对海外的本地化计划。

——NS版发售之际，官方是否还会推出有趣的企划呢？比如说新的DLC任务、特别装备等……
小嶋：特别装备在3DS版发售后就陆续推出得差不多了。不过DLC任务倒还有许多相关的想法，在NS版发售之后，也会继续配信。当然了，3DS版的玩家也一样可以玩到这些追加的内容。

——最后，请对中国的《MH》玩家说几句话吧。
小嶋：即将推出的《MHXX NS版》拥有NS这台主机的特性，可以用便携模式享受游戏的乐趣，回家后还能转换到大画面的电视，拥有多个不同的游戏方式。希望大家也能随时随地地游玩《MHXX》。





NS版实机体验

▼玩家可以自由选择狩技的发动按键。







在不算长的采访后，小嶋制作人还为我们准备了《MHXX NS版》的实机体验。在TV模式下，本作呈现了1080p的高分辨率画面，便携模式则是720p，两种模式的帧数都十分稳定，体验中的几个任务都没有出现过掉帧的情况。

最直观的感想，自然是画面方面有了质的飞跃。许多在3DS版上惨遭“吐槽”的环境细节，也都在NS上“大翻身”，打造出让人眼前一亮的秀丽风景。水流的质感、瀑布倾泻时飞溅的水珠、精致的月亮与浩瀚的星空，还有冰海的漩涡、远景的山脉与灯塔等细节都相当清晰，这样的观感应该会让每一位3DS版猎人大开眼界。

而在操作方面，除了触屏操作均被按键操作取代外，基本都与3DS版一致。就如制作人在采访中所说的，从3DS版过渡到NS版几乎不需要什么适应的时间。以往可以通过触屏发动的狩技如今有三种方案供玩家选择，可以直接用左Joy-Con的十字键一键解决，也能使用另两种组合按键去发动。玩家根据自己的习惯进行选择即可。读盘时间明显加快，地图切换尤其明显，整体体验都更为流畅。



黄金眼 GOLDEN EYE

■COS角色 加利尔 ■Coser 水无月 ■出自《生存同盟》 ■插画 西达cida

视频黄金眼



http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

洞窟物语+
Cave Story+



NS

[24]

■Nicalis ■平台动作
■2017年6月20日 ■美版

游戏简介：本次登陆NS的《洞窟物语+》是"《洞窟物语》系列"的终极版本，除了画面全部高清化以外，本作还收录本地联机在内的多种游戏模式、关卡、武器、结局等，让玩家能够尽情享受这款经典的独立游戏特有的魅力。

•经典再续 •硬派核心 •抖M专属

优点：·画风精致 ·武器种类丰富 ·学院派的关卡设计

缺点：·道具可玩性欠佳 ·存档点分布不均匀



北山杉

本作虽说是一个老游戏，但如今在NS上玩起来依然相当有趣，光是像素风格+科幻背景的设定就让人无法拒绝。另外本作的难度曲线设计得相当好，上手难度低，对新手玩家有较高的宽容度，但随着剧情的深入，游戏还是保留了以前横版游戏特有的那种难度和严谨，尤其是最高难度模式下卡关的几率会大大增加。虽然对于动作游戏苦手的玩家来说会可能会受不少苦，但剧情的优秀和出色的战斗手感还是能让玩家有持续玩下去的动力。



▲使用机关枪对地面射击可以借助反作用力腾空。



作为一款怀旧像素风格的动作游戏，本作有着良好的手感以及出色的关卡设计，而种类繁多的武器和隐藏要素也让游戏具有颇高的研究价值，非常值得玩家重复游玩。**本作最大的特色还是充满悬念的剧情，主人公从醒来时的失忆到逐步揭开各种秘密和阴谋，整个过程可谓引人入胜。**



这款有故事、有难度、有情怀的横版动作射击游戏在NS平台再度复活。不同射击体验的武器保证了游戏的趣味性，而高难度和挑战模式又使得本作相当耐玩。更难能可贵的是，在丰富的可玩内容下是一个值得回味的动人故事。另外，后续免费更新的本地双人合作模式也值得期待。

STEAM评论 COMMENTS

谏山黄泉 评《洞窟物语+》
多年前的本作彻底颠覆了我对游戏这个名词的认知，只能用神作二字形容。多年后再次打开本作，看到高清重制的画面、听到熟悉的不能再熟悉的BGM（混响增强版），这一刻，内牛满面。

帆 评《洞窟物语+》
独立游戏神作的重制版，没什么好说的，对我来说，这是第一次在游戏进度过了大半的时候为了救一个NPC毫不犹豫地建新档重来一遍的游戏。还有，圣域真是太难了。

夏日课堂 艾莉森·斯诺
サマーレッスン:アリソン·スノウ



PS4

下载

[20]

■BNEI ■模拟育成
■2017年6月22日 ■日版

游戏简介：《夏日课堂》最新作，不是以DLC、而是以单独的游戏登场。游戏玩法和《宫本光》如出一辙，只是环境和妹子换了。游戏同样有着丰富的后续DLC。

•身临其境

优点：·虚拟美人活灵活现 ·游戏过程轻松愉快

缺点：·内容重复度高 ·可玩性不足



本作基本上就是一个换皮版的《夏日课堂 宫本光》，只有场景和妹子是全新的。场景看着很大，实际上行动范围依然有限。故事设定上是美国人的艾莉森，操着一口极不标准的日语，加上游戏又没有字幕，听起来会非常痛苦。游戏系统继承自《夏日课堂 宫本光》的最新版本，比起初版来体贴了不少。上课时选择方针后会即时显示答案，便于玩家把握下次机会。**不过总的来说游戏内容不够丰富、重复度高的问题依然存在。**虽然后续DLC能够极大地改善这些问题，但价格不菲。



▲你将在这个美丽的庭院中，与妹子度过美好的七天。



期待已久的美国妹子终于登场，不过游戏居然并不是DLC，而且依然会用DLC再骗一波。游戏玩法和《夏日课堂 宫本光》基本一致，在看惯艾莉森的行动之后就会开始感觉乏味。与前作相比，本作与玩家的互动感觉还要更加少一些。不过系统方面还是有所改善，乐趣有所提高。



虽然玩法和系统与以前没有太大区别，但新角色艾莉森一口英语味的日语并偶尔夹杂英语的说话方式，配合凹凸有致的少女身材以及细致入微的形体动作，带来的的确是完全不同于小光的异国风情。表情也够丰富，不过在说话时晃头、眨眼等动作仍旧比较频繁，导致出现不自然的感觉。

VG评论 COMMENTS

友利奈绪 评《夏日课堂 艾莉森·斯诺》
为了她我买了一台PSVR，就这么简单。

尾巴团 评《夏日课堂 艾莉森·斯诺》
这是一款我一直没搞清楚是看妹子还是玩妹子游戏。

神明战争 跨越时空
GOD WARS ~时をこえて~



PS4/PSV

[22]

■角川Games ■策略角色扮演
■2017年6月22日 ■中文版

游戏简介：本作可以理解为日本古代神话和民间故事版的《机战》，不同的神话、故事中的角色齐聚一堂，熬成一锅大杂烩。剧情为原创故事，讲述辉耀（辉夜姬）为了寻找自己的母亲，和金太郎离开祖国，踏上了未知的土地，并卷入到了国家的纷争中。

•策略战术 •剧情派

优点：·策略性高 ·人设精美 ·全语音

缺点：·剧情薄弱 ·3D画面粗糙 ·有BUG和会强退



8 老实说，虽然角色设定取材自日本古代神话和民间故事，但由于没有原作的故事支持，导致代入感大打折扣，感觉和新设定一个原创人物没有太大区别。原创剧情也比较薄弱，前期花了大篇幅铺垫，结局却意外的简单干脆，没有让人惊艳的地方。**作为核心的战略部分做得相当扎实，关卡富有挑战性，职业系统也经得起推敲**，研究角色和职业的搭配是本作最大的乐趣所在，只不过游戏流程太短，能让精心培养的角色发挥的场面不多。



▲游戏人设是负责过《Love Plus》的箕星太朗，2D立绘还是相当精美的。



7 不敢相信是经过了大幅延期做出来的作品。3D画面是最大的硬伤，不仅场景建模粗糙，还有技能的演出效果也很简陋。流程太短也是被普遍诟病的地方，而且通关后没有任何后续要素，只能等收费DLC。只有过硬的战略部分能挽回一些分。



北山杉

7 从各种要素以及剧情的长度上来看，本作可谓是诚意十足，众多的职业路线加上装备搭配让玩家的发展方向更为自由与多样，以八百万神明作为背景的剧情也符合一部分对日本感兴趣的玩家的口味。可惜的是本作的战斗部分以及画面表现实在无法令人满意，让人感觉更像是一款未完成品。

VG评论 COMMENTS

温 sitong 评《神明战争 跨越时空》
本作立绘的过场动画和全程配音都十分良心，游戏画面精简到令人发指，战斗演出也十分简单。

温 sitong 评《神明战争 跨越时空》
但从游戏性角度来讲，3个分支的转职和副职业的搭配很满足培养的欲望，所有角色都可以物魔双修，装备上也有品质的不同，满足了刷刷刷的需求。战术方面引入了仇恨系统，使得很多战术可以实现，容错率更高，角色也很有个性，总之是近几年很好玩的战棋类游戏。

生存同盟
アライアンスアライブ



3DS

[23]

■Furyu ■角色扮演
■2017年6月22日 ■日版

游戏简介：由“《沙加》系列”与“《幻想水浒传》系列”的制作人联手打造的一款传统日式RPG，故事发生在一个人类被魔族统治的世界，以群像剧方式刻画了9位有着不同立场与目的、性格鲜明的主角，为了追寻自由与拯救世界，他们各自的经历交织汇聚在一起。

•剧情派 •策略战术

优点：·系统值得挖掘 ·支线剧情众多 ·对话细节丰富

缺点：·角色没有配音 ·音乐较为平淡 ·通关后新要素偏少



8 虽然Furyu出品的游戏质量参差不齐，但本作确是近期一款相当不错的RPG游戏。因为制作人员大多来自“《沙加》系列”制作组的缘故，“闪技”、“阵型”等要素让本作系统依然充满着“《沙加》”色彩，需要玩家收集职人的公会系统也非常有趣。相比制作组的前作《遗产传奇》，本作主线难度降低了很多，不过支线和大地图上会有不少实力远强于正常流程的敌人这一传统还是保留了下来。**而广阔的大地图和种类丰富的交通工具也能让玩家品味到许久未有的传统日式RPG的醍醐味。**



▲有繁多探索要素的大地图与丰富的交通工具，充满了传统日式RPG的醍醐味。



8 虽然出自同一制作组之手，但本作软件的容量却比《遗产传奇》大得多，并且在故事方面下了更多的功夫，人物刻画更加丰满。但遗憾的是，本作依旧没有语音，怪物的登场与战斗场景也常常处于无声之境，略显沉闷。不过游戏的系统倒是很有意思，丰富的武器技能以及地图探索要素都让人眼前一亮。



7 能在这个时代玩到一款有大地图的日式RPG游戏，这本身就相当难得，且大地图的可探索要素还相当多。多倍速的调节使得本作回合制的战斗不至于拖沓，而武器技能随机觉醒的设定则让游戏的随机性大大提升。但全程没有角色语音、BGM平淡乏味、画面不够精美，这都使得游戏的视听体验大大折扣。

VG评论 COMMENTS

panelbob 评《生存同盟》
蛮喜欢Furyu出品的前作《遗产传奇》，玩了本作开头，感觉方方面面比起前作都有加强，画风和系列特有的复古RPG风格都相当喜欢啊，要是有中文就太棒了。



纱迦 编辑部四大VR高手之一，最近又回归了海拉尔。



乌冬 战棋游戏爱好者，越硬核越好。



水无月 喜欢传统RPG里那种乘坐飞艇在大地图上漫游的RPG爱好者。



果汁 日式RPG爱好者，最看重剧情，然后是系统。



昴星团 喜欢挑战高难度ACT的玩家。



八重樱 终日思考着陆行鸟的“能好怎”的《FF》玩家。



六等星 认为“从无到有，从有到强的过程，是最有趣的”的玩家。



古林 日式RPG爱好者，热衷于探索游戏的世界观与故事设定。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人10分，总分30分。

27~30分 的游戏为 **“黄金珍藏”**

24~26分 的游戏为 **“热血推荐”**

光辉历史 完美编年史
ラジアントヒストリア パーフェクトクロノロジー



3DS

[25]

■Atlus ■角色扮演
■2017年6月29日 ■日版

游戏简介：本作是2010年于NDS平台上登场的角色扮演游戏《光辉历史》的完全重制版，不仅人设、画面全部翻新，还追加了全新的故事章节“亚传”。本作以“改变命运”为主题，获得了时间移动之力的主人公可以修正历史，让原本死去的登场角色得以获救，逐步迈向光辉的未来。

•经典重制 •剧情派

优点：
· 优秀的剧情
· 颇具深度的系统
· 具备临场感的音乐

缺点：
· 画面并无太大进步
· 部分BE略显敷衍



本作是一款无论是角色塑造还是剧情都非常王道、稳重的作品。NDS原版的素质就很不错，重制版在原版的基础上调整了角色平衡性，场上3名队员以外的角色可以使用辅助技能亦为新增设定。战斗最大的特征就是可通过指令改变角色的行动顺序，灵活运用便能打出连段提升伤害。3×3的格子系统依然趣味十足，玩家可通过技能移动敌人的位置，满足战术要求。**惟一的遗憾就是游戏画面没有太大的进步，但角色的动作依然流畅，这种朴实风格说不定更讨老玩家欢心。**



▲看似简洁却蕴含深度的战斗系统，正是本作的最大魅力之一。



在大受好评的原版基础上追加了新剧情“亚传”，可以直接游玩新的部分，对NDS版玩家来说十分友好。“改变命运”这一主题在日式RPG里并不少见，但本作能够随时随地回溯时间，可利用场景道具过关并触发事件，探索的自由度相当高，富含战术性的3×3格子战斗系统也十分有趣。



以“穿越时空”和“改变命运”为主题的剧本气势磅礴，重制版还加入了“亚传”和新角色，令故事进一步扩充，语音也为角色塑造增色不少。全新的支援技能让替补队员提升了一些存在感，小地图的引入则方便了迷宫中的探索，即使玩过原作的老玩家也能感受到新意。

古惑狼 疯狂三部曲
Crash Bandicoot N.Sane Trilogy



PS4

[24]

■Activision ■平台动作
■2017年6月30日 ■美版

游戏简介：PS上经典的《古惑狼》经过高清重制后登上PS4平台，玩家要操作古惑狼经历重重艰险，粉碎N博士的邪恶计划。游戏的建模和CG完全经过重制，同时经典的玩法依旧不变，相信能给老玩家一种全新的体验。

•经典再续 •硬派核心 •动脑解谜

优点：
· 建模贴图全部重做
· 难度硬派

缺点：
· 新意不足
· 无法跳过的开头动画



作为一个经典系列的重制合集版，**本作的质量绝属上乘，把建模全部替换就已能体现出厂家的用心，而且关卡原汁原味地保留了下来**，重现了当年《古惑狼》的硬派难度。不过比较遗憾的是，游戏并没有针对当今的玩家口味加料，导致本作对习惯当下环境的新玩家来说吸引力不足。另外一点必须吐槽的是，进入游戏后的厂家CG并不能跳过，每次都要看PS古惑狼变成PS4古惑狼的感觉实在是不太好受，较为影响游戏的节奏感。



▲新旧画面的对比，能看出时代的变迁。



很多玩家的儿时回忆闪亮登场。由于开发者并没有源代码，游戏虽然得到了很好的还原，但在细节方面还是有一些不同。熟悉原作的玩家在游戏时会发现手感有微妙的不同，不过这对游戏本身没有影响。重制的画面非常出色，三作合一的分量也很超值。



虽然说是重制版，但实际上除了关卡设计以及系统外，本作基本上是改头换面。变化最大的莫过于操作手感，和原作相比有了不小的变化，加上关卡和难度基本保持老一派的游戏标准，没有玩过前作的新玩家可能会发现本作难度颇高。但也正因如此，重复挑战后成功过关的成就感比其他同类游戏要大。

最终幻想15 普罗恩普特篇 (DLC)



PS4/XOne

[7] 游戏本篇黄金眼评分：25

■Square Enix ■动作射击
■2017年6月27日 ■中文版

游戏简介：以普罗特为主角的DLC，讲述了主线剧情第11章他被诺克特推下火车后在宰相的引导下发现自己真实身分并战胜胆怯的故事。游戏玩法由原本的角色扮演变成了动作射击，总流程约在1小时左右，隐藏元素还算比较丰富。



大概是考虑到“《FF》系列”的粉丝大多都只是RPG玩家，虽然本DLC的系统变成了动作射击，但判定并不算非常严格，对武器也几乎没有做任何限制。从射击游戏的水平来看，DLC的表现实在平庸，掩体几乎发挥不出任何作用，后期战斗大多需要依靠艾拉妮亚的帮助才能取胜。**尽管加入了诸如赛车、区域任务等玩法来丰富内容，却给人以样样都想兼顾却样样不精的印象。**剧情方面存在着一些难以解释的疑点。奖杯的难度也不算高，艾拉妮亚比起柯尔将军可要容易对付得多。

暗黑破坏神Ⅲ 死灵法师的崛起 (DLC)



PS4/XOne

[8] 游戏本篇黄金眼评分：25

■Blizzard ■动作角色扮演
■2017年6月27日 ■美版

游戏简介：从消息透露到如今正式实装，死灵法师的加入足足令玩家等了两三个年头。本次新DLC“死灵法师的崛起”终于让玩家们的等待迎来了结束，尤其对于AFK很久的老玩家们，这次DLC的新职业以及之前更新的新内容想必又能刷上几百小时了。



死灵法师这一职业相比其他职业做出很大的改变，不仅拥有独立机制的精魄系统，生命值也成为了战斗计算中的一部分。利用怪物尸体的技能设计让战斗更加华丽，视觉表现力要炫酷不少。宠物流派玩法下密密麻麻的死灵大军同样也很有魄力。**可惜本次DLC除了新增职业外，没有加入新的剧情篇章，仅有额外几张新地图与支线任务。**但不到百元的价格来换取上百小时的乐趣，对于喜爱这类型的玩家们来说还是相当值得体验的。



在上个家用机世代,"《太鼓之大人》系列"几乎是Wii/Wii U平台的"独占"作品,直接跳过了整个PS3的生命周期,如今终于要在PS4平台上推出系列的最新作,反而出乎不少玩家的意料之外。当然,平台多元化肯定是件值得高兴的事情,只是对于《太鼓之达人》这样的游戏而言,厂商在后续DLC更新上的表现,才是系列玩家最为关注的。

文 哪尼　美编 Juxi

太鼓之达人 祭典上的咚咚嗒咚		BNEI	PS4
太鼓の達人 セッションでドドンがドン!		音乐	日版
2017年内	本地1~2人	对应周边:专属控制器	
售价未定			

新主题,新界面!



▲采用灯笼样式的选曲界面

本作以"祭典"作为主题,因此围绕着这一关键字,游戏整体界面的设计可谓是焕然一新。尤其是在选曲界面,每首曲目的背景都变成了不同颜色的灯笼,与背景中浓厚的夏日祭典氛围相呼应。不过新意固然是有了,但不少系列玩家对此并不买账,直呼这是有史以来最难看的设计,而演奏界面其实也缺乏令人眼前一亮的新鲜感。当然,审美本来就是主观意识,到底好不好看,那就见仁见智啦。

▼依旧采用传统的四种难度作为区分,更具挑战性的"里谱面"也会出现





►当"魂计量槽"达到100%时,背景的演出将变得更加华丽。

收录曲目超过70首以上

本作将收录超过 70 首以上的曲目，既有大家熟悉的经典曲目，也有像《前前前世》(《你的名字》主题曲》)、《PPAP》等最新的高人气作品。目前已经公开的收录曲如下 ：

流行乐

曲目	备注
前前前世	电影《你的名字》主题曲
ロードムービー	电影《蜡笔小新 :宇宙人来袭》主题曲
明日も	
RPG	
にんじゃりばんばん	
女々しくて	
キセキ	
さくらんぼ	
リンダリンダ	
夏祭り	
天体観測	
紅	

动画

曲目	备注
夢をかなえてドラえもん	
となりのトトロ	
Let It Go ~ありのままで~	《冰雪奇缘》主题曲
全力バタンキュー	《阿松》主题曲
残酷な天使のテーゼ	《新世纪福音战士》主题曲
ようこそジャパリパークへ	《兽娘动物园》主题曲

Vocaloid

曲目	备注
ゴーストルール	DECO * 27 feat. 初音ミク
六兆年と一夜物語	kemu feat.I A

综合

曲目	备注
PPAP	ピコ太郎
ナイト・オブ・ナイツ	东方 Project

古典

曲目	备注
卡门组曲	
天国与地狱 序曲	

游戏

曲目	备注
绯夜传说 混编	
KAGEKIYO	源平討魔伝

Namco 原创

曲目	备注
つながれ！ひろがれ！打ち上がれ！	

嘉宾合奏

“嘉宾合奏”是本作的一大特色，玩家们可以与各种人气角色们共同演奏。目前已经确认加入的是大家都非常熟悉的多啦 A 梦，并且游戏中也会收录 TV 动画《多啦 A 梦》的主题曲《夢をかなえてドラえもん》。

当玩家选择对应的曲目时，嘉宾角色便会出现在画面的右下角，并且在演奏过程中，会有为本作特别收录的台词演出。

演奏时不仅会像双人模式那样，实时显示玩家与嘉宾角色的演奏情况，并且还会有与之相关的特殊演出。比如当合奏角色是 多啦 A 梦时，那么就是五名小伙伴戴着竹蜻蜓飞向天际的名场面。







即便是虚拟角色，演奏结束后也依然会显示出结算分数及判定准确度。根据演奏结果的不同，嘉宾角色会做出各种各样的动作或台词，想要悉数欣赏的话，就请多多进行演奏吧。





好友合奏

本作支持本地双人一同游玩，玩家可以邀请身边的亲朋好友们一同享受演奏的乐趣。而即便他们不在身边也无需担心，只要通过 SEN 账号进行登录后，那么演奏数据可以进行上传，这样在游玩曲目时便可以选择与“好友数据”一起进行合奏。虽然并非是实时联机，可能会缺乏一些互动的乐趣，但采用这种数据形式的好处便是可以打破时间与空间的限制，好友间也可以看到彼此在演奏水平上一步步成长的轨迹。


▲选曲时出现“绘马”表示可以载入好友的演奏数据


▲演奏时就如同进行双人游戏一般

▲与“好友数据”合奏时，也可分别设定不同的难易度



◀演奏成功后能够获得用于购买道具宝箱的金币



▶即便好友不在身边，也可以一起努力挑战更高的分数

自定义装扮

游戏中玩家可以自由搭配不同的称号与装扮，这些个性化的设定将反映到“好友合奏”中。



◀更改称号



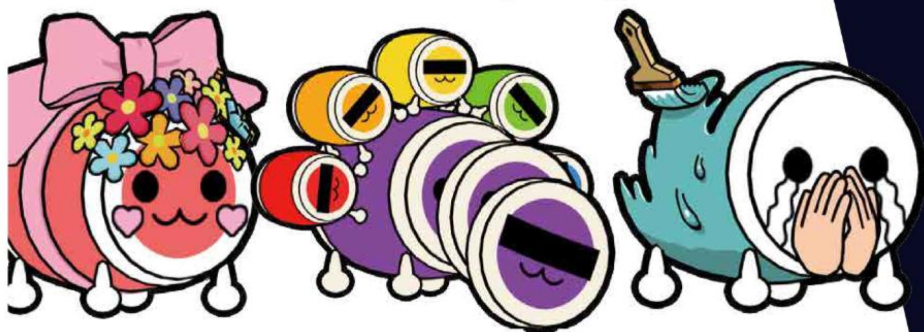
▲丰富的颜色可供选择

自定义装扮分为头部、身体和面部三个部分，一共有 200 个以上的种类。另外面部、身体和手足三个部分可以自由搭配不同颜色，可选种类超过 60 种，玩家们可以尽情设计出最具个性的形象。











任务 Bingo

每首曲目都将设定 9 种不同的挑战任务，按照要求达成后可以获得购买道具宝箱的金币。

“扭蛋”系统搭载

本作还搭载了“扭蛋”系统，当玩家通过演奏或完成任务获得游戏中的金币后，便可购买不同数量的“道具宝箱”，从中随机获得角色、称号、音色等各式各样的道具奖励。虽说不必真的花钱，但依然考验玩家的运气。



◀使用金币购买不同数量的“道具宝箱”。

▼至于能开出什么道具，运气很重要。



专用控制器

BNEI 将配合游戏同步推出全新的鼓面控制器“太鼓与鼓棒 for PlayStation4”，让玩家在家中也能获得与街机类似的演奏体验。另外，本作的专用控制器还将直接集成方向键及其他常用按键，方便玩家脱离手柄进行选曲等操作。



◀专用控制器目前仍处于开发设计阶段，展示图并不代表最终成品。



文 三日月 美编 雷普利

命运2		PS4 XOne Activision
Destiny 2		角色扮演 中文版
2017年9月6日	在线1~8人	无对应周边
售价为428港币		

《命运》系列年代记

作为一款主打多人团队合作的主视角射击游戏，随着DLC的发售和游戏版本的更新，"《命运》系列"的世界观已经非常完善，而且也异常的宏大。考虑到《命运2》是系列首次引入中文版，很多新玩家想必也会因为这个而尝试入坑。然而《命运2》剧情一开始就让很多新玩家摸不着头脑：高塔是什么？为什么被炸了？是谁炸的？那么借这个机会，就让笔者给各位新玩家，甚至是一些只顾着刷刷刷而忽略了剧情的老玩家们简单说说这个系列的故事时间线。

「远古时代」

未知时间点

●一个名为"Fundament"的星球被虫群（the Worm）攻击并占领。旅行者（the Traveler）逃离了这个星系，而国王Osmium King的三个女儿Aurash, Sathona, and Xi Ro成为了幸存者，改名为了Auryx、Savathun和Xivu-Arath，虫群力量（the Hive）就此诞生。

●Auryx在杀死虫群之神之一的Akka后获取了"掠夺"的能力。Savathun和Xivu-Arath后来由于质疑虫群真正目的或者因为恐惧Auryx的能力而离开了Auryx。Auryx再一次改名为Oryx，并成为了"掠夺者之王"（the Taken King）。

1500年至1900年

●旅行者造访了Eliksni，此时的Eliksni由多个部落组成，内部曾相当团结。但在经历名为"旋风"（the Whirlwind）的灾难后，部落之间分崩离析，旅行者再一次选择了逃离。Eliksni文明毁于一旦，剩下的幸存者被后世人称为堕落者（the Fallen）。他们认为只要夺回旅行者就能重建昔日的辉煌，并追逐其脚步来到了太阳系。

「黄金时代」

2014年至2015年

●旅行者到达了太阳系并开始对木星、水星以及金星进行了改造，使其环境变得适合生物生长。在改造完成后，旅行者把下一个目标定在了火星。

2400年至2410年

●第一批人类战士被幽灵复活，并成为了"守护者"（the Guardian），并开始了搜救幸存者以及寻找旅行者的旅程。

●堕落者入侵太阳系，并开始攻击地球上的人类幸存者。途中烧杀抢掠，人类剩余的少数根据地有不少被毁于一旦，其中包括了伦敦。

●名为"铁骑王"（the Iron Lord）的人类战士团体诞生，并开始为保护人类以及其文明而战。——DLC《铁骑崛起》（Rise of Iron）剧情相关

●Vex成功把水星机械化，目的以及手段都不明。

●一个卡巴尔（Cabal）军团被未知的敌对势力（其实就是上文所提到的"虫群力量"）攻击并和其大本营失去了联络，因此他们退防到了火星并在星球上建立了新的据点。

「城市时代」

2500年

●人类在守护者的带领下找到了旅行者地下的避难所，并将其建立成了"最后的城市"，也就是后来的圣城。

●人类为了争夺圣城的统治权而展开内战，但在内战一触即发之际，一直保持中立的守护者介入并建立了新的政府。新政府由三部分组成：代表人民的"Consensus"、代表守护者的先锋"Vanguard"以及号称能与旅行者沟通的"Speaker"。而术士Osiris成为了先锋的第一任首领。

●城市时代的第一次大型战役"六锋之战"（the Battle of Six Front）爆发。守护者最终依靠守着六个城市入口而获得了最后的胜利。在那场战斗中表现出色的守护者被后世人们称为"铁骑王"。——DLC《铁骑崛起》（Rise of Iron）剧情相关

未知时间点

●作为曾经黄金时代的产物之一，超级AI系统SIVA由于其超强能力带来的不确定性被拉斯普京以及人类所隔离。多年后被重新启动后感染了拉斯普京并向人类发起了进攻。为了阻止SIVA，9位铁骑王的8位牺牲了自己让拉斯普京回复了正常，并让SIVA陷入了休眠。——DLC《铁骑崛起》（Rise of Iron）剧情相关

2715年

●在Eris的请求下，玩家们和他一起登上了月球并为阻止唤醒沉睡中的Corta而展开战斗，并在战斗的最后成功将Corta彻底消灭。——DLC《黑暗之下》（the Dark Below）剧情相关

●之前被当做见面礼送给了神秘组织"IX"（在游戏中卖玩家极品装备的Xûr就是来自于这组织）的Skolas不知为何被"IX"释放，得知首领被释放的狼之氏族很快再次背叛了女王。为了阻止Skolas，女王以"还人情"（黑色花园的位置以及进入方式等情报都是女王提供的）为理由要求玩家帮忙，玩家们自然是义不容辞。最终Skolas被捉获并被玩家杀死。——DLC《狼之氏族》（House of Wolves）剧情相关





2065年

●人类觉察到了旅行者的存在，为了了解其目的开展了名为“阿瑞斯一号”的远征。派出了一个人类小队花了14个月到达了火星。在和旅行者接触的那一天，火星第一次下起了雨。

21世纪至25世纪

●人类在旅行者的帮助下步入了黄金时代，无论科学还是哲学的发展速度都远远超出人类的想象，人类的寿命甚至延长了两倍。

2100年

●人类在金星上发现了未知种族Vex，并在金星上设立了专门机构和人员来挖掘和研究Vex所遗留下来的科技。

2110年

●Exo种族（玩家可选种族之一）诞生，虽然诞生的起因和经过已经无从考证，但从后来的种种记载来看，Exo创造出来的目的是为了抗衡实力强大却充满未知的Vex。

●超级AI“WarMinds”被创造出来，这个可以统领几乎所有人类重型武器的AI被认为是保护人类的最强大的一道防线。AI之一的“拉斯普京”（Rasputin）由于某种未知的原因，和其他AI不同，拉斯普京独自得出了旅行者一旦逃离太阳系，人类将永远灭绝的结果，因此它开始秘密筹备限制旅行者逃跑的手段。

2400年

●大崩塌（the Collapse）发生，旅行者的死对头、本作的最大反派之一“黑暗”（the Darkness）入侵了太阳系。WarMinds与其进行了激战却被逐个消灭。眼看末日将至，人类开始尝试逃离地球。其中一艘大型逃生船成功逃离了太阳系，但更多的人类被无助地留在了地球上。人类文明进入“黑暗时代”。

●拉斯普京经过计算后得出人类无法反败为胜的结果，决定把所有军事武装力量都关闭并放弃了保护地球民众的计划。自身则在俄罗斯的某个军事基地休眠起来。

●和之前两次一样，在人类文明灭亡之际，旅行者想抛弃人类然后自己逃离黑暗。但这次它因为拉斯普京的阻碍而没有逃跑成功，为了求生，它释放出了“光明”的力量将黑暗驱逐到了内行星以外。

●光明和黑暗碰撞所产生的冲击波波及到了人类那艘逃离了太阳系的救生船，幸存者组成了一个新的种族“觉醒者”（the Awoken），并在之后建立了全新的居住地“暗礁”（the Reef）。

●旅行者在力量全部消失前创造了“幽灵”（Ghost），并利用它们在各大行星上寻找被选中的战士然后辅助他们成长以向黑暗反击。

2600年

●守护者们为保护人类分成了不同的派系：并建立了高塔作为自己的根据地。泰坦（Titan）专注于保护圣城、猎人（Hunter）则在墙外搜救幸存者并将其带回圣城、术士（Warlock）则专注于研究光明以及旅行者的力量。



2550年

●虫族力量入侵太阳系并占领了月球，守护者大军出动却大败而归。无数的守护者在月球的战斗中被被夺去了性命，后世称这场战役为“雨海之战”。值得一提的是，带领虫族力量入侵太阳系的是“掠夺者之王”Oryx的儿子Corta。Corta接着陷入了沉睡当中。

2625年

●守护者Kabr、Praedyth和Pahanin冒着被抹去存在的危险进入了金星地下的Vex据点“玻璃宝库”（Vault of Glass）。虽然奋力作战，但依然不敌Vex核心Atheon。但Kabr在被击败前牺牲自己和Vex同化并打造了强力武器“Aegis”，并为未来守护者（玩家）们击败Atheon打下了坚实的基础。

2695年

●一部分堕落者在被觉醒者奴役多年后，决定联合起来反抗。他们中最大的一个部落名为“狼之氏族”（House of Wolves），在Skolas的带领下发动叛乱并尝试逃离暗礁，但最后还是被女王Mara Sov捉获。——DLC《狼之氏族》（House of Wolves）剧情相关

●堕落者在Skolas逃走后决定入侵圣城夺回旅行者，因此爆发了暮光深渊之战（the Battle of Twilight Gap）。这场战斗除了导致众多守护者牺牲以外，Osiris还因为过于沉迷虫族力量以及Vex的黑暗力量而招致了革职以及流放。

2710年

●雨海之战的幸存者之一Eriana-3和其他五个守护者一起为了复仇重返了月球。但在强大的Corta面前，加上队友Toland的背叛，他们遭遇了失败并命丧其中。惟一的幸存者Eris虽然幸生还，但却双眼失明。——DLC《黑暗之下》（the Dark Below）剧情相关

2714年

●玩家于旧俄罗斯被幽灵复活，《命运》故事开始。经过玩家们的奋力战斗，最终成功打开了黑色花园的大门，消灭了“黑暗”的其中一个心脏，将黑暗赶出太阳系的同时恢复了旅行者的部分力量。

●在Kabr留下的强力武器的帮助下，玩家们进入了玻璃宝库并击败了Atheon，Vex被迫暂时停下了进攻的脚步。

2716年

●为了给儿子Corta复仇，“掠夺者之王”Oryx亲自带领舰队来到了太阳系。为了阻止其舰队进军，女王Mara Sov带领觉醒者在土星附近和虫族力量展开了激战。在激战中，觉醒者损失惨重，女王的旗舰更是被击毁，Mara Sov生死不明。但他们还是设法重创了Oryx的舰队，使其不得不停留在土星附近修整。——DLC《掠夺者之王》（The Taken King）剧情相关

●依靠着夺取的力量，控制了包括虫族力量、Vex、堕落者以及卡巴尔都被Oryx控制并加入了其军队。但玩家们孤注一掷，以小队之力潜入到Oryx旗舰并最终成功将其击败。——《命运2》剧情相关。

●摆脱控制的卡巴尔余军在Oryx旗舰上向其远方的帝国发出了救援信号。



2717年

●狼之氏族的幸存者逃到火星并建立了据点，在此过程中得知了SIVA的存在。为了阻止SIVA被唤醒，当年9位铁骑王的惟一幸存者Saladin委托玩家阻止堕落者。最后玩家扮演的守护者们不负众望，阻止了堕落者的同时击杀了被SIVA改造的堕落者首领Aksis。——DLC《铁骑崛起》（Rise of Iron）剧情相关

卡巴尔

系列老玩家想必都会发现，在前作中玩家会遇到四种敌人：虫族力量（the Hive）、堕落者（the Fallen）、Vex和卡巴尔（the Cabal）。其中前三个都有以各自为主角的突袭（RAID，类似于“大型副本”）或者 DLC，然而卡巴尔却没有多少着墨。直到第三个大型 DLC《掠夺者之王》中，滞留在 Oryx 旗舰上上的卡巴尔军团向母星发出了救援信号。

熟悉系列剧情的玩家想必都会同意一点的是，旅行者虽然看似是我方角色，但实际上和人类敌对的四个势力里绝大部分都是因为旅行者而和人类结怨。所以旅行者是不是一个好人还有待考究，但至少是个很能惹麻烦的角色。然而卡巴尔却是一个例外，和玩家战斗的卡巴尔军团实际上只是它们庞大帝国的一个小军团而已，它们因为被路过的虫族力量攻击所以才漂流到太阳系。人员短缺，又远离大本营，加上它们本来好战的性格，还有守护者（玩家）的崛起、各方势力混战等等乱七八糟的原因加在一起，实际上它们已经开始变得疲惫不堪。因此它们在《掠夺者之王》的故事中，终于向向母星发出了救援信号。

然后帝国大本营收到了这个信号。

泱泱大国岂能被来自太阳系的不知名低等生物侮辱，因此它们决定派出旗下战斗力最强的军团：猩红军团前往太阳系，让太阳系的各位低等生物见识一下银河系第一大国的军事实力。



从零开始的《命运2》

在猩红军团指挥官盖欧的指挥攻击下，守护者们很快就失去了圣城和高塔。在黑暗时代过去几百年后，人类再一次被迫走上了流亡的道路。由于守护者们居住的高塔被毁坏，因此老玩家们在前作所储存下来的所有一切包括装备都会化为灰烬。玩家们必须从零开始，重新搜刮全新的强力装备和利用学到的新能力，把分散在四处的英雄再次聚集起来，从而将猩红军团赶出太阳系。

不过虽然装备没了，但老玩家们依然可以继承自己前作的存档并保留自己角色的外貌。在前作中完成了特定成就的玩家还可以在本作中获得额外的徽章来证明自己昔日的实力。



老角色回归

圣城没了。但高阶守护者依然还是那几个老面孔。不过由于圣城的毁灭，在本作中他们的近况也发生了一点变化，但他们和玩家之间的关系依然没有变化，依然是那个可靠的导师以及会卖给玩家专属职业装备的奸商。

猎人：凯德六号



由于和前任高阶守护者打赌打输了缘故，凯德六号在上一任死去后被迫成为了一个高阶守护者，不过喜欢冒险的他可不甘心每天坐在高塔里。对他来说，坏消息是，圣城没了，好消息是，他又可以出去冒险了。不过貌似因为久疏战阵，凯德六号现在被困在了起源未知、被 Vex 转化成机械的神秘行星“涅索斯”上。

泰坦：萨瓦拉



萨瓦拉一直负责圣城的守卫，作为一名战士和指挥官，他的能力无可挑剔。不过随着圣城的陨落，昔日攻无不克的老兵看似也陷入了窘境，他迫切需要各位玩家的帮忙。玩家可以在昔日黄金时代的辉煌象征、现在被海洋覆盖着的土星卫星“泰坦”上找到他。顺便一提，泰坦还将会是本作玩家的大本营之一。

术士：艾可拉·蕾伊



艾可拉·蕾伊一直利用着她的知识和智慧辅助着守护者们对抗外敌。相比在战场和敌人正面冲突，她更擅长在敌后搜集敌人的情报，从而为今后的战斗做好准备。在猩红军团入侵不久后，她就离开了地球前往“木卫一”。在那里藏着一些 Vex 和猩红军团都能拿到手的秘密遗产，而艾可拉打算不惜一切代价保护这些遗产。

旧职业 新能力

本作的职业依然是那个铁三角 ：猎人、泰坦、术士，但在本作中他们还分别被赋予了不同的副职业和全新能力，玩家可以利用这些全新的技能给予敌人重创。



猎人：神行



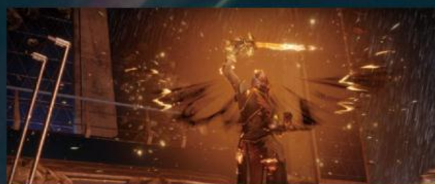
能力发动后玩家会手持一个电弧法杖并发动快速的连续攻击，除了动作华丽外，还能给予玩家前进路上敌人巨大的伤害。

泰坦：哨兵



泰坦在发动能力后会使用一个虚空护盾保护队友。除了保护队友，这个盾牌还能痛击敌人，泰坦可以随时把这个盾牌扔出去攻击敌人。当然了，这个盾牌的近身攻击同样致命。

术士：破晓



使用能力后术士会获得飞行的能力，并在半空中利用烈日之剑攻击敌人，无论是远程还是近身都能发挥不错的效果。

关于的本作的其他情报

1. 这次玩家在不同星球间移动再也不需要像前作那样要先上飞船，然后再选择目的地，现在玩家可以直接利用传送点在星球与星球之间快速移动。

2. 相比之前只在手雷种类、跳跃、近身攻击等方面有微小差别，在



本作中副职业之间的区别会变得更加明显，而且职业技能也将会变得更加实用。例如术士的“破晓”就可以创造一个能量池，区域内的队友能得到治愈或者攻击力上的加成。老的副职业也有强化，猎人的副职业“枪手”（Gunslinger）则加入躲闪中途自动上弹的全新能力。每个副职业都有两个技能树，玩家只能从两者中选择其一，最多将拥有三个小技能（手雷、近身攻击以及职业技能）。另外其他职业的大招也发生了不小的变化。

3. 前作中玩家可以同时装备三种武器 ：副武器（左轮手枪、突击步枪等等）、主武器（狙击枪、霰弹枪等等）以及重型武器（一击必杀类武器，例如火箭炮），本作中玩家可同时装备的武器将变成动能武器、能量武器以及高能武器。其中前两者的区别只在于是否带有“属性”，类型将不限，玩家可以同时装备两种类型一样的武器，例如同时带两把突击步枪什么的。高能武器则是前作的霰弹枪、狙击枪、火箭炮等等强力武器。

4. 同种武器所附带的 Perk 将会被固定，前作的“神特效”武器将会消失，但玩家依然可以利用武器槽位来自定义自己的武器。

5. 前作里卖玩家各种高质量装备的九爷“Xûr”依然健在，依旧会卖给玩家各种金色装备。

6. 本作的 Beta 公测时间是今年的 7 月，其中 PS4 版本的预购玩家在北京时间 7 月 19 日凌晨 0 点开始公测（XOne 玩家则是 7 月 20 日），结束时间为 7 月 24 日凌晨 0 点，其他玩家则是从 7 月 21 日开始。不过 PSN 港服是个例外，所有港服玩家的测试时间和预购玩家一样，即 7 月 19 日凌晨 0 点到 7 月 24 日凌晨 0 点。

文 哪尼 美编 01



下落式玩法的《DJMAX》自2010年PSP平台的《DJMAX携带版3》之后，就再也没有出现在任何主机平台上，其中固然是受到开发商Pentavision解散的影响，而拥有系列版权的Neowiz则是将重心转移到了移动平台上。因此《DJMAX致敬》虽然并不是严格意义上的"完全新作"，但重新出发的诚意与回归，无疑是对于玩家们期盼的最好回应。

PS4	
DJMAX 致敬	Neowiz
DJMAX Respect	音乐 中文版
2017年7月28日 本地1~2人，在线2人	无对应周边
售价未定	

新旧曲目一并收录

游戏在公布之初便已经确认 将在收录《DJMAX携带版》及《DJMAX携带版2》全部内容的基础上，追加40首左右的新曲目。这些新曲不仅会以正统作品的高标准进行创作，游戏制作人Bexter也曾表示会邀请已经离职的老朋友们，或者玩家们所期待的作曲家参与其中。而随着一首首新曲的不断公开，我们不仅可以看到不少熟悉的老面孔，最重要的是大多数曲目的质量都十分出彩，足以看出本作的诚意。



▲在画面最左侧可以选择按照作品进行曲目分类，方便玩家选择

而PSP平台的《DJMAX携带版 酷懒之味》、《DJMAX携带版 黑色方块》和《DJMAX携带版3》；PSV平台的《DJMAX Technika Tune》；街机平台的《DJMAX Technika 1/2/3》以及移动平台的《DJMAX Technika Q》、《DJMAX Ray》。总共九部作品中的独有曲目将会在日后以付费下载内容的形式推出，不过目前并无准确的时间表。

Far East Princess 创作者：Nauts



Nauts已经是系列玩家非常熟悉的老面孔了。从《DJMAX携带版2》中的《Mess It Up》、《Sunset Rider》，到《DJMAX Trilogy》中的《Streetlight》以及《DJMAX Technika 3》中的《EGG》等曲目，均出自其手。

Running girl 创作者：Mycin.T



新成立的音乐团队"Sound Lab"中的一员，可能有些玩家不太熟悉。他此前曾为移动平台的《DJMAX Technika Q》创作了《Festa Nova》、《Promotion》等曲目，算得上是新生代的力量。在本作中除了这首《Running girl》以外，还带来了《Sora ~Stay With Me~》、《Groovin Up》、《Waiting for you》等多首新曲。

quixotic 创作者：bermei.inazawa

来自日本的独立作曲家、编曲家、音乐制作人，擅长创作带有忧郁氛围的柔美旋律。此前曾为Konami旗下的音乐游戏《REFLEC BEAT 悠久のリフレシア》供曲，而他本人与ESTi是私交甚密的好友，或许也是此次被邀请为《DJMAX致敬》创作新曲的契机。



Only for you 创作者：NieN



非常高产的韩国作曲家，在"《DJMAX》系列"中贡献了大量曲目 风格跨度也很大。《Someday》、《NB Girls》、《IKARUS》等都令人印象深刻，此次的新曲目《Only for you》与《Someday》类似 充满了少女情怀。而在此前的前线狙击中介绍过他的另一首新曲《Remains Of Doom》，走的则是截然不同的硬派摇滚。此外走搞笑路线的"NB战队系列"此次再添新曲《NB RANGER - Virgin Force》，也继续交由NieN负责。

2Nite 创作者：ND Lee



与“《DJMAX》系列”合作时间最长的作曲者之一，几乎所有作品中都有他的曲目，擅长驾驭 2-Step、House、金属等不同的曲风，《Heart Beat（설레임）》、《Lover》、《Luv Yourself》相信大家一定都不陌生。新曲《2Nite》是一首英文歌，因此也和以往一样“欧美范”十足。

目前公开的全部新曲一览

曲目	作者
Ruti'n (GOTH Wild Electro Remix)	Bexter
BlackCat	
glory day	Bexter & Mycin.T
Soar ~Stay With Me~	Mycin.T
Running girl	
Waiting for you	
Groovin Up	
Remains Of Doom	NieN
Only for You	
NB Ranger - Virgin Force	
Far East Princess	Nauts
WHY	
quixotic	bermei.inazawa
Royal Clown	
The Obliterator	GOTH
KILLER BEE	
Heavenly	Makou
Lift You Up	
Beautiful Day	ND Lee
2Nite	
Mulch	Sampling Masters MEGA
Runaway	LeeZu
The Feelings	Supbaby
We're All Gonna Die	Paul Bazooka
Waiting for me	Croove
Secret Dejavu	DINY
Open Fire	JC
Shadow Flower	ned
The Lost Story	NEOWIZ Bless Soundteam
v o l d e n u i t	Cuve
Liar	zts (from DJMax Technika Q)
Kung Brother	Paul Bazooka
Binary World	Tsukasa
U.A.D.	HAYAKO

背景动画高清化



包括旧曲在内的所有背景动画（BGA）都将提升至高清画质，并且最高支持 4K 分辨率。并且不少曲目的 BGA 还进行了重新制作，相信能够给老玩家们带来不一样的新鲜感。



丰富的游玩模式

Arcade Mode

传统的街机模式，玩家自由选择曲目进行单人游戏，目标当然是全连并取得更高的分数。



Mission Mode

任务模式，在一定的条件下完成特定的曲目或合集。



Local Battle

本地双人对战模式，两位玩家可以选择不同的难易度和按键模式，面板及音符的皮肤样式同样可以分别设定，尽情与好友一同享受演奏及对战的乐趣吧。



Online Battle

除了本地对战之外，玩家亦可透过网络与世界各地的玩家进行联机。



限定版情报

本作将会推出名为《DJMAX RESPECT LIMITED EDITION》的限定版，将包含以下几项内容。虽然此前也曾传出过官方会推出专用控制器，不过游戏已经临近发售，仍然没有相关消息，而限定版也不含这个产品，看来希望不大。

1、《DJMAX 致敬》实体盘
2、六枚系列作品的特制徽章（甚至包括移动平台的《Tap Sonic》
3、《DJMAX 致敬》艺术设定集
4、《DJMAX 致敬》新曲原声集（2CD）
5、《DJMAX 携带版 1&2》的游戏盒替换封面





此外，预定普通版或下载版的玩家可以得到游戏中“经典皮肤包（Classic UI Skin Pack）”以及 PS4 专用主题的下载码，而预定限定版的玩家还可以额外获得“皇冠抱枕”的特典。



当各位看到本篇前线狙击时，《勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光》差不多还有半个月就要正式发售了，在UCG以前的"前线狙击"中我们为大家介绍了游戏中的主要角色与PS4/3DS双版本的特色，而近来官方又陆续公开了本作不少新要素，其中既有如赌场、小徽章等"《勇者斗恶龙》系列"传统特色，也有各式魔物坐骑以及不可思议锻造等趣味十足，让人眼前一亮的新系统。而3DS版独有的擦肩通信要素更让玩家能够回到过去的DQ世界成为可能，现在就让我给各位详细介绍一下，当做游戏正式发售前的预热吧。

文 水无月 美编 咕噜

对故事发展有着重要影响的三位角色

3DS NS PS4	
勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	Square Enix
ドラゴンクエストⅪ 過ぎ去りし時を求めて	角色扮演 日版
2017年7月29日 本地1人	对应周边未定
售价 PS4版9698日元、3DS版6458日元	

本次要介绍的新角色是位于冒险舞台——洛特泽塔西亚（ロトゼタシア）大陆上的第一大国"迪鲁卡达尔王国（デルカダール王国）"的国王及其两位部下。有关心过之前情报的玩家一定知道本作的主人公被视为"恶魔之子"。而用"恶魔之子"来称呼主人公并下令追捕主人公的人，正是这位迪鲁卡达尔王国的国王，那么被称为贤王，备受民众赞誉的迪鲁卡达尔国王为何会做出如此举动呢？看来一切都要等到玩到游戏正式版才能得到答案了。



稀代的帝王
迪鲁卡达尔王（デルカダール王）



统治迪鲁卡达尔王国的国王，被称赞为洛特泽塔西亚大陆上最为聪明的王，同时也是一位剑术高手，因具备了一切成为贤王的才能而被评价为稀代的帝王。虽然本人性格宽大，但对于那些破坏秩序的人也非常严厉。



一骑当千的将军
古雷格（グレイグ）



迪鲁卡达尔王国的将军，有着王国中无以伦比的剑术，数百次讨伐魔物而从无败绩，对国王忠心耿耿，甘愿成为保护主君的盾牌。



冷彻的军师
霍梅洛斯（ホメロス）



迪鲁卡达尔王国的军师，通晓古今东西的各式各样的战术。有过带领少量部队击破魔物大军的惊人战绩。为了确保战斗胜利，能够根据战况迅速制定作战计划，是一位兼备了准确判断力和快速决断力的人物。



形形色色的新要素

不可思议锻造

（ふしぎな锻冶）



不可思议锻造是本作获取新武器和新防具的途径之一，获得了对应的“配方（レシピ）”和“素材”，就可以在营地进行锻造了。“配方”可以在各地的书架上找到，而素材可以在大地图上获取和采集。如果成功打造出装备的话还可以获得“重铸宝珠”（うちなおしの宝珠），用来对手上的装备进行强化。“不可思议锻造”本身是通过类似于迷你游戏的方式展开，不过即使没有顺利完成也可以获得装备，并不会浪费素材。

在锻造时需要一边确认画面上部的温度，一面使用“敲打（たたく）”和不同的“特技（とくぎ）”来处理原材，使用“仔细查看（くわしくみる）”可以观察锻造进度条当前的具体状态。进度条在“成功区域”（成功ゾーン）内停止的话会比较容易得到好的结果，如果正好处于标记区域处则容易获得“大成功”出现“大成功”时可以获得性能更加优秀的装备。











让魔物成为坐骑吧！

在《DQ11》中，除了先前已经公开的马匹之外，玩家还可以骑乘各种各样的魔物在大地图上进行移动，只需要在战斗中将之打倒即可让其成为坐骑。不仅地面移动，利用某些魔物还可以进行攀墙、跳跃甚至飞行。以下两种魔物都是在《DQ11》中首次出现的魔物，在游戏中也同样可以当做坐骑来进行骑乘。





蜜蜂骑士

（ビーライダー）



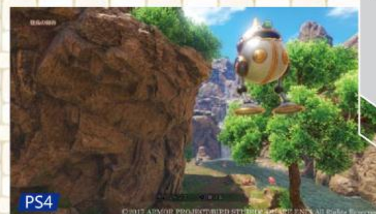


在战斗中会遭遇骑乘着巨大蜜蜂的大地精（オコボルト），将之打倒后能将其骑乘的蜜蜂收为坐骑，坐在上面可以低空飞行通过一些水域地形。

珍珠机器人

（パールモービル）





使用未知金属打造的机器人，能够散发出类似珍珠的光彩，同时会散发出能够让身体麻痹的气体。有出色的跳跃能力，利用其作为坐骑可以跳上一些高处的场所。

赛马

（ウマレース）

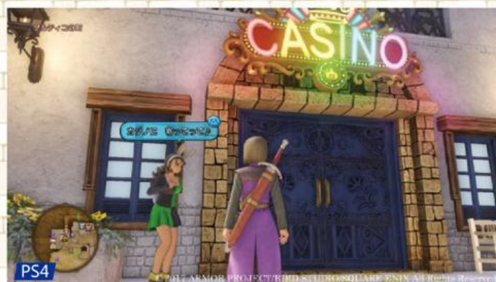
“赛马”是本作新增的迷你游戏要素之一，在赛马中，玩家需要骑乘着骏马在布置了跳台和障碍物的赛道上，和诸多骑士进行竞争，得到优胜的话可以获得豪华的奖品。为了获得奖励、刷新记录而反复挑战吧！





赌场（カジノ）

赌场可以说是历代《勇者斗恶龙》作品中不可或缺的要素了，本作的赌场也依然存在，需要用手上的金钱换取代币（コイン），通过游玩各种游乐设施来增加自己的代币数量，而积攒到足够的代币后可以兑换各种贵重的物品。赌场的游乐设施仍然包括大家熟悉的老虎机（スロット）、扑克（ポーカー）和轮盘（ルーレット）等。





委托

（クエスト）

在世界各地都有不少遇到麻烦的NPC角色，而主人公如果能够倾听他们的烦恼，并接受他们的委托，帮助他们解决问题的话，可以得到不错的报酬哦。不过在解决委托的过程中或许也会遭遇和强敌的战斗，这时同样需要提起精神来哦。









小徽章（ちいさなメダル）

收集小徽章用来兑换贵重物品这一要素，"《勇者斗恶龙》系列"的老玩家们也都很熟悉了，这一系统在本作中也依然健在，各位努力去寻找散落于世界各地的小徽章吧！









擦肩通信

（すれちがい通信）

（注：此要素为 3DS 版独有）

本作 3DS 版的擦肩通信的内容主要描述了主人公和被称为"约奇族"（ヨッチ族）的种族的交流。玩家在冒险过程中会和"约奇族"邂逅，同时接下了拯救约奇族危机的委托。

而拯救约奇族的关键秘密则隐藏在被称为"穿梭时间的迷宫"（時渡の迷宮）的场所中。不过"穿梭时间的迷宫"并不需要由玩家本人亲自挑战，而是需要玩家召集最大 8 名约奇族角色前去攻略，在攻略"穿梭时间的迷宫"时玩家可以操作约奇族战斗，也可以选择自动战斗。"穿梭时间的迷宫"中栖息着大量魔物，玩家需要操作约奇族突破这些魔物的阻拦，在迷宫中被打倒的约奇族将无法复归到玩家身边。









在迷宫深处会遭遇实力超越普通敌人的强敌，将之击倒后可以获得"冒险之书的暗号"（冒険の书の合言叶）。而"冒险之书的暗号"就是拯救约奇族的关键物品，将之转交给约奇族的长老后，可以前往"过去的'勇者斗恶龙'的世界"，而在过去的世界中也发生了这样那样的问题，只有在过去世界中解决这些问题才能彻底拯救约奇族。可以挑战"穿梭时间的迷宫"的约奇族有各种各样的种类，主人公可以在大地图上进行收集它们，也可以通过擦肩通信进行交换，与大量玩家进行擦肩通信获得更多的约奇族是攻略"穿梭时间的迷宫"的关键。

3DS 版《勇者斗恶龙XI追寻失去的时光》于 6 月 21 日起已经可以在任天堂 eshop 预载，在发售日当日就可以直接游玩了。



.hack//G.U. Last Recode

.hack//G.U. 最终编码		BNEI	PS4
.hack//G.U. Last Recode		动作角色扮演	日版
发售日未定	本地1人	无对应周边	
售价未定			

自2010在PSP平台推出《.hack//链接》后，系列便再无正统作品问世，不过在这期间接连推出过一款格斗游戏以及几部OVA动画，证明开发商CC2其实并没有放弃这个品牌。而以2002年上映的TV动画《.hack//SIGN》为开端，这个横跨动漫、游戏、小说等多个领域的企划已经走过了15个年头，而作为15周年的纪念，CC2决定将系列的第二款正统游戏《.hack//G.U.》进行重制，虽然并非新作，但能够看到这部经典作品高清化，对于大多数系列粉丝而言已经非常满足了。

文 哪尼 美编 雷普利

跨媒体大型企划——《.hack》

2002年4月，随着TV动画《.hack//SIGN》的开播，这个大型跨媒体企划正式拉开了序幕，同年6月系列的第一款游戏于PS2平台发售，由CC2负责开发，并且十分罕见地采用了四部作品依次推出的形式，分别为——《.hack Vol.1 感染扩大》、《.hack Vol.2 恶性变异》、《.hack Vol.3 侵食污染》和《.hack Vol.4 绝对包围》。通过动画、游戏和小说的结合，共同为玩家呈现出一个虚拟的网络游戏世界"The World"，而作品所带来的绝不仅仅只是RPG式的幻想冒险，更融入了对现实与虚拟，以及智能AI的思考。













系列最高峰——《.hack//G.U.》

有了前作的经验，以《.hack//G.U.》为中心的第二阶段企划声势更为浩大，不仅有动画、游戏和小说，还涵盖了漫画、杂志等领域。在 2006 年 4 月，发生在游戏故事之前的 TV 动画《.hack//Roots》开播，同年 5 月系列第二款正统游戏作品《.hack//G.U.》登陆 PS2 平台 此次分为三部作品——《.hack//G.U. Vol.1 再诞》、《.hack//G.U. Vol.2 思君之声》和《.hack//G.U. Vol.3 漫步之速》。个性十足的角色塑造以及更加细腻丰满的剧情展开，将本作推上了系列的最高峰。









本次进行高清重制的便是《.hack//G.U.》三部曲的合集 以重生的网络游戏世界“The World R:2”为舞台，主人公驰尾为了查明伙伴们失踪的原因而追寻名为“三爪痕”的 Player Killer，而一向独来独往的他在一次事件中失去了所有的能力，但也因此与新的伙伴们相识相遇，随着一个个令人意想不到的真相逐步揭开，这场冒险的旅程也将迎来高潮！

进化点 1 视觉表现力

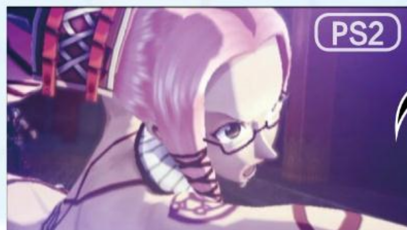
本作的分辨率将提升至全高清的 1080p，并且无论是游戏画面还是过场动画，均采用 16 :9 的比例，游戏帧数也将提升至最大 60fps，而使用 PS4 Pro 游玩时还支持 4K 分辨率输出。



●过场动画

不仅仅是游戏画面或即时演算 ,过场动画也将完全高清化。当然由于此前已经推出过 CG 电影《.hack//G.U. TRILOGY》，很多素材都是现成的，实现起来并没有太大的难度。







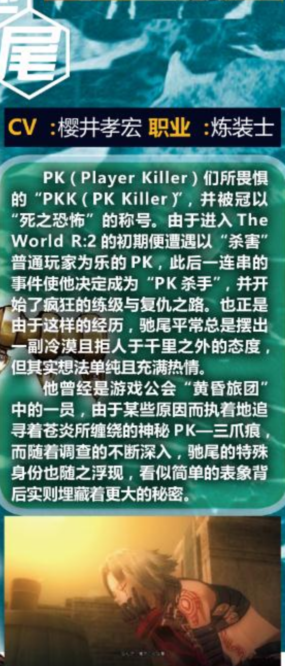


驰尾

CV :樱井孝宏 **职业** :炼装士

PK（Player Killer）们所畏惧的“PKK（PK Killer）”，并被冠以“死之恐怖”的称号。由于进入 The World R:2 的初期便遭遇以“杀害”普通玩家为乐的 PK，此后一连串的事件使他决定成为“PK 杀手”，并开始了疯狂的练级与复仇之路。也正是由于这样的经历，驰尾平常总是摆出一副冷漠且拒人于千里之外的态度，但其实想法单纯且充满热情。

他曾经是游戏公会“黄昏旅团”中的一员，由于某些原因而执着地追寻着苍炎所缠绕的神秘 PK—三爪痕，而随着调查的不断深入，驰尾的特殊身份也随之浮现，看似简单的表象背后实则埋藏着更大的秘密。



材质解析度

高清重制版不仅仅是简单的画面拉伸，游戏场景和 UI 界面也采用了高解析度的贴图材质进行展现，使得整体观感更为细腻。









其他细节

本作加入了抗锯齿功能，因此角色建模的边缘将更加平滑，而动态阴影部分同样有着更为细致化的表现。





欧凡

CV :东地宏树 **职业** :铳战士

将自己的左臂封印起来的神秘铳战士，身材高大并戴着褐色的墨镜，嘴角总是不时扬起意味深长的笑容，也使其更添几分神秘感。

在驰尾第一次遇到 PK 时出手相助，并带他加入了“黄昏旅团”。对于驰尾而言，欧凡正如师傅一般的存在，也是游戏中为数不多值得信任与托付之人。不过在几个月后，欧凡却突然失踪，偶尔几次的突然现身也都神出鬼没，其真实的目的令人捉摸不透，但显然有着不为人知的秘密。



阿托莉



CV :川澄绫子 **职业** :呪疗士

The World R:2 中强大公会“月之树”的成员，非常敬重公会干部“七枝会”中的“榊”。由于接触网络游戏的时间不长，因此作为玩家而言完完全全就是个新手，很多时候并不是个“靠谱”的同伴。

游戏伊始与驰尾相遇后，为了向他传达“月之树”的理念而共同行动，向来独来独往的驰尾之所以能容忍这么一位“萌新”，很大程度上是因为阿托莉的形象与自己重要的伙伴“志乃”实在太过相似，这无疑让驰尾戾气十足的内心变得柔软。这个坚强得甚至有些固执的少女，也以自己的方式影响并改变着驰尾，不过现实中的她，其实也有着说不出口的烦恼。



进化点 2 新系统追加

●作弊模式

本作将追加全新的“作弊模式”，在游戏开始时便可选择，此模式下玩家将以最强的状态开始游戏。当然，这更多的是服务于已经通关《.hack//G.U.》的老玩家们，方便他们专心欣赏剧情。对于此前并未接触过系列作品的新人而言，还是建议选择普通模式，享受游戏的全部内容。

.hack//G.U. Last Recode
Vol.1 再誕
NEW GAME
通常スタート
チートモード
©.hack Conglomerate
©2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
過去に『.hack//G.U』をプレイされたことがある方やストーリーだけを楽しみたい方を対象としています。



八咫

CV :山崎巧 职业 :妖扇士

G.U. 计划和 AIDA 对策小组的总负责人，表面上只是公会“乌鸦”的会长，然而实际上是与 CC 社数据库有直接联系的机关“知识之蛇”的管理者，在游戏中享有特别的系统管理权限。

八咫在游戏中不仅是一副修行僧侣的模样，平日里说话也总是语带玄机，为了对抗 AIDA 而不断进行观察与实验，一方面以提供“三爪痕”的情报与驰尾合作，另一方面也与奥凡有秘密的联系。



库恩

CV :三木真一郎 职业 :铳战士

从 The World R:1 时代就已经开始游戏的老玩家，曾经是七年前第二次网络危机“墨尔卡娜事件”中的未归还者之一。

在《.hack//G.U.》中他加入了“乌鸦”公会，实际上也就是游戏系统管理机构“知识之蛇”的一员，为 CC 社打工。库恩的性格开朗乐观，对网络世界和平的追求是他一直坚持的信念，对新手和陷入危机的玩家格外照顾。不过他也有一个致命的缺点，便是喜欢四处拈花惹草，因此也给自己引来了许多纠纷……

●重试功能

在 PS2 的原版游戏中，队伍全灭后会直接返回标题画面，必须重新读取之前的存档。而本作中则引入了“重试”的功能，全灭后可直接重新挑战该场战斗，并且会进行一定的数据补正，帮助玩家更轻松地击败强敌。





派

CV :小林沙苗 职业 :拳斗士

思维敏捷且技术超群，给人一种“战斗秘书”的感觉。和库恩一样是公会“乌鸦”的成员，也是 CC 社的正式员工，目前担任 G.U. 计划和 AIDA 对策小组成员，深受负责人八咫的信任。实际上她还是 CC 社前网络工程师番匠屋淳的妹妹。

平日里语气和做派都比较强硬，因此经常会和驰尾发生冲突。不过从之后悉心教导驰尾“凭神”的战斗方法时不难看出她其实很会照顾人，大姐姐一般的个性与风格也使她在玩家中获得了很高的人气。

席拉巴斯

CV :坂口大助 职业 :斩刀士

以帮助新手玩家为行动方针的公会——“加纳德”的会长，温柔善良，不仅热心助人，并且能够无微不至地给予关怀。公会成立之初在库恩的劝说下加入，库恩退出后便担任代理会长至今。

大部分时候席拉巴斯都会与另一名伙伴贾士伯共同行动，故事开始不久后遇到数据初期化的主角驰尾，误以为对方是一名新手而热情地搭话，三人因此相识并组队进行冒险。





贾士伯

CV :矢岛晶子 职业 :魔导士

公会“加纳德”的成员之一。虽然是个笨手笨脚又胆小爱哭的废材，但是对于《The World》这款游戏的喜爱和执着并不输给任何人。贾士伯有着相当长的游戏经历，由于非常厌恶PK的行为，也不喜欢参加斗技场，因此在库恩的劝说下加入了“加纳德”公会，与席拉巴斯一同为新手玩家提供帮助。

正是这种对游戏本身发自内心的喜爱，以及悠然自得与世无争的态度，让很多玩家在与他相遇后，“单纯享受游戏”的感情也因而被唤醒。





安杜兰斯

CV :斋贺观月 职业 :斩刀士

三大斗技场之一——“红魔宫”的宫皇，游戏中大部分时间都待在斗技场中。他依靠“凭神”的力量打败了前任宫皇“摇光”，甚至在面对普通的对手时也会毫不留情地使用“凭神”瞬间击破，因此被称为“不败的宫皇”。

俊美的中性外表不仅为他增添了神秘的气息，也俘获了极高的人气，不过他对于人际关系并不感兴趣。随着故事的发展，安杜兰斯逐渐对驰尾产生了好感，但并非因为驰尾是“男性”，而是单纯喜欢“那个人本身”，请不要将其归为“同性恋”。此外，他与AIDA之间似乎有着某种关联，这点十分令人在意。

●平衡性及节奏调整

重制版提升了玩家的移动速度，可以更快地探索区域与迷宫。另外适当提升了玩家的攻击力，并且减少了命中时的停顿，不仅让战斗更为轻松，也大幅提升了操作的流畅度与节奏感。

●其他主要改善点

- 存档位由7提升至20个。
- 提升不继承数据时的初期等级。
- 道具位由30格增加至90格。
- 每种道具持有数量由50个增加至99个。
- 允许一键切换道具选单，加入快捷操作和排序功能。
- 能连续使用道具（仅限同一项道具）。
- 调整UI界面，各装备品空格数一目了然。
- 在商店选单下显示目前所持有的道具。
- チム玉、ウィルスコア的持有上限从99增加至999。
- 地图上追加新的回复方式“在地图上休息”。
- 降低交给同伴的道具会被同伴私下卖掉的机率。
- 邀请朔望时能够自由选择让“朔”或“望”加入队伍。
- PS2版Vol.2～3里改善的部分也将沿用至Vol.1里。
- 重新调整凭神战斗中敌方HP、攻击力、突进速度等部分。
- 凭神战斗中敌人追加晕眩量表。
- 追加凭神战斗下的说明UI并重新设计。
- 强化凭神战斗中等级差距所产生的数值补正。
- VR系统（游戏中的一个模式）下进行凭神战斗时加入中断功能。
- 提升武器熟练度上升量。
- 觉醒演出可以略过。
- 部分敌人难度略为下降。
- 对会召唤同伴的敌人设定召唤限制数。
- 下调敌人造成我方麻痹、睡眠等无法行动的负面状态发生率。
- Vol.3的婚约事件将包含成为同伴的所有角色。

进化点3 新要素将持续追加

在高清重制版中，PS2版《Vol.1 再诞》附带的影片合集《終端 DISC》也将一并收录，包含前作游戏《.hack》的剧情片段以及各种里设定，方便玩家了解整个“The World”的游戏世界。

当然，除了画面和系统上的改善之外，官方也表示将会追加全新的要素，不过具体内容目前尚不明了，是后日谈剧情，还是另一种战斗形态？我们只能期待CC2后续的公布了。

朔望

CV :丰口惠 职业 :魔导士

有时候是内向弱气的少年（望），有时候则是会用关西话骂骂咧咧的强势少女（朔），一般情况下猜测其是由性格截然相反的双胞胎姐弟轮流上线操作同一名角色，不过事实并不像大家想的那么简单......

朔是安杜兰斯的头号迷妹，若有胆敢与安杜兰斯作对的人，朔绝对不会嘴下留情。另外由于驰尾与安杜兰斯之间“微妙”的关系，因此认定驰尾是个碍事的家伙，时常会找他的麻烦。





摇光

CV :浅野真澄 职业 :双剑士

斗技场“红魔宫”的前宫皇，个性好胜，并且是个非常认真努力的人。不过意外地也有强烈的思念且极度迷恋的一面，相对于阿托莉而言，可以算是游戏中的“里女主角”。

被安杜兰斯打败而燃起复仇之心，由于无法以肉眼观看到“凭神”状态，因此以为对方是外挂的使用者，目前以取回自己的宫皇之位为目标行动着。而由于其心直口快的性格，在初次与驰尾相遇时还引发了一场争执。



三爪痕

正体不明的双剑士，神出鬼没。只要被他放出的光线击中，那么现实世界中的玩家便会陷入意识不明的状态。因为会在现场留下三道伤痕而被称呼为“三爪痕”，作为网络怪谈而流传甚广，也被视为非常危险的存在。

作为《.hack//G.U.》中的关键角色，三爪痕串联起了整个故事的脉络，而无论是橙色的服装还是角色形象，都与前作中（The World R:1）的主角凯特如出一辙，而他们之间有着什么样的联系呢？

文 水无月 美编 咕噜



生存同盟		Furyu
アライアンスアライブ	角色扮演	日版
2017年6月22日	本地1人	无对应周边
售价6425日元		

平台：3DS

本作是Furyu于2015年推出的RPG《遗产传说》开发组所推出的又一部新作，由于包括主制作人小泉今日治在内的不少开发人员都来自于SE的“《沙加》系列”开发组，因此无论是《遗产传说》还是本作的系统与风格都有着浓厚的“《沙加》”色彩。本作在难度设计上没有《遗产传说》那么丧病，相对来说亲切了许多。而剧本由“《幻想水浒传》系列”之父村山吉隆执笔，以群像剧方式刻画了9位不同立场、性格鲜明的主角的冒险历程。对于喜爱日式RPG游戏的玩家来说，是近期一款非常值得推荐的作品。

操作

按键	效果
左摇杆/方向键	移动
A	确定/调查/方舟上直接快速选择移动目的地
B	取消
X	菜单界面下设定阵型/战斗中查看战技情报
Y	打开菜单/战斗中查看技能伤害加成
L	战斗中切换战斗速度（取消加速）
R	战斗中切换战斗速度（切换2倍或4倍）
start/select	一键截图

世界观

在一千年前，人类所居住的世界受到了“魔族”的入侵。起因是魔族认为在人类世界中所存在的某种“动乱的能量”会对自身的世界造成威胁，为了管理这个不安定要素，魔族向人类世界发动了进攻，并利用“大结界”将大地封锁起来。

由于“大结界”的影响，大地上的磁场开始发生紊乱，由此导致了气候异常，整个世界因为磁场的紊乱和能量的歪曲，导致天空失去了原本的蓝色。

而从能量歪曲中产生了能够吞噬一切 被称为“漆黑洋流”的海流，将大海分割为数块，许多城市因此毁灭。大半的人类死于战争，而各片陆地上侥幸生存下来的人类又被“漆黑洋流”断绝了出海的道路，由此导致了人类战力的分散，最后不得不屈服于魔族。

自此数百年之后，世界被分成了数个“领域”，构筑起了魔族作为上层，统治着“妖魔”和“人类”的阶级社会，并分别发展起了各自的文化。

但是无论哪个时代，在人类阵营之中，反抗魔族统治的星星之火都未曾熄灭。而如今，世界即将再度迎来巨大的变动。



角色育成相关

各角色性能简介

本游戏共有12位可加入的角色，包括9位主角和3位支线角色，在20章之前，玩家将会随着剧情自动在9位主角之间进行切换，以他们各自的视点开始冒险。在第20章中9位主角会齐聚一堂，之后共同开始行动。而3位支线角色则要在流程中触发其各自的相关剧情后才会加入。另外由于在主线剧情中所有主要角色都有需要出战的场合，所以在培养角色时最好不要冷落其中任何一人。

注：角色各项数据对应效果

HP：角色的生命值上限。

SP：技能的技能值上限。

体力：影响战斗时的行动顺位、对中毒伤害的抗性，依靠盾牌造成的伤害减免等。

腕力：影响武器和体术攻击的威力。

集中：影响印术和射突攻击的威力，以及技能追加效果的发生几率。

敏捷：影响战斗时的行动顺位以及回避的成功率。

感性：影响魔术的威力以及对异常状态的抵抗力。





加利尔 （ガリル）

性别：男 年龄：15 种族：人类

所属于抵抗组织“夜鸦”的少年，外表看上去性格平和，但内心却非常坚强，偶尔也会表现出热情的一面。平时青梅竹马的阿雪拉总是不离其左右。

性能分析

除了感性以外，整体能力平均而优秀，腕力仅次于巴巴罗萨，无论怎么培养都不会差，初期资质为剑、枪和盾，不过大剑和斧也可以进行培养。可优先培养其剑和盾方面的资质，在队伍中可以担任吸引敌人攻击的坦克位置。

基础能力				
体力	腕力	集中	敏捷	感性
17	20	15	17	11



阿雪拉 （アーシュラ）

性别：女 年龄：15 种族：人类

所属于抵抗组织“夜鸦”的少女，是“夜鸦”首领维亚特的女儿，性格直爽，有话直说，总是把加利尔的事情挂在心上。

性能分析

初期的资质为杖与印术，能力较为偏向法术和支援能力，感性与集中较高，但敏捷和HP是其弱项。由于初期印术种类较少会比较难用，在20章解锁公会同盟后，尽早升级印术公会，优先让其习得各种印术可以成为队伍中强有力的后援。

基础能力				
体力	腕力	集中	敏捷	感性
13	15	13	19	11



伦佐（レンツォ）

性别：男　年龄：19　种族：人类

所属于抵抗组织“夜鸦”的青年，因为有着优秀的情报收集能力而在被称为“顺风耳的伦茨”，虽然有着无忧无虑的乐天性格，但遭遇状况时也会异常冷静。非常喜爱打听各种传闻。

基础能力				
体力	腕力	集中	敏捷	感性
14	16	9	23	18

性能分析

拥有极高的敏捷，非常容易发动先制攻击，让其配上附带晕眩或是全体攻击的战技会很好用。初期资质为剑和弓，但由于集中较低且考虑到弓资质有蕾切尔这名强力角色，让其主修剑系较好。



巴巴罗萨（バルバローザ）

性别：男　年龄：36　种族：妖魔

虽然是出身于妖魔族的战士，但因为阿雪拉的父亲维亚特曾对他有着救命之恩，因此他选择站在了人类一边，忠心于维亚特并和加利尔等人一同隶属于抵抗组织“夜鸦”。有着非常认真的性格，战斗能力也很强，深受组织的信赖。

基础能力				
体力	腕力	集中	敏捷	感性
22	25	11	9	10

性能分析

初期资质为斧和盾，绝对的蛮力肌肉型角色，高攻击高体力，是全队最适合放在前列担任坦克位置的同伴。



薇薇安（ビビアン）

性别：女　年龄：20（外观）　种族：魔族

出身于贵族家庭，是一位正为了成为历史学家而努力的魔族女性，在魔族中是少有的对人类世界充满兴趣的人。平时文静稳重，但一旦热心于研究时就会废寝忘食。

基础能力				
体力	腕力	集中	敏捷	感性
17	14	11	12	25

性能分析

虽然初期资质为剑和魔术，不过从数据来看明显是高感性的魔术型角色，一开始就拥有相当强力的魔术。同时由于使用魔术剑的缘故，武器资质也是推荐重点强化剑系，不过即便使用其他武器，除了射突类型之外的话也有不弱的物理攻击力。



伊格纳斯（イグナス）

性别：男　年龄：25（外观）　种族：魔族

侍奉于薇薇安的管家，对于规律和阶级非常重视，是很典型的魔族性格，对于薇薇安忠心耿耿，有着甘愿牺牲生命保护薇薇安的觉悟。

基础能力				
体力	腕力	集中	敏捷	感性
14	11	17	16	22

性能分析

初期资质为剑、枪和魔术，和薇薇安一样也是高感性的魔术型角色。HP较高但体力偏低，所以要让其担任坦克位置的话建议使用回避系的盾牌，集中也很不错，使用异常状态系的魔术也有不错的效果。



蕾切尔（レイチェル）

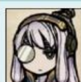
性别：女　年龄：18　种族：人类

暂时效力于印术公会的佣兵，重情重义，一旦想到什么就会立刻行动起来。和吉恩有着完全相反的思考模式，虽然经常一起行动但时常会发生争论。

基础能力				
体力	腕力	集中	敏捷	感性
14	13	19	22	12

性能分析

HP较低，初期资质为弓，集中和敏捷非常高，是队伍中最适合被作为弓专精角色培养的同伴。尽早让其习得各种强力全体攻击的话对中期攻略会非常有利。



蒂吉（ティギー）

性别：女　年龄：12　种族：人类

潜心于研究威胁全世界的“漆黑洋流（黒き流れ）”的少女，自称为“教授”，能够设计出各种各样的发明 乘坐着动力装甲“天鹅之歌(スワンソング)”和怪物战斗。

基础能力				
体力	腕力	集中	敏捷	感性
16	13	23	16	14

性能分析

全队惟一的风炮资质角色，装备也是其专用的，因此也没有别的可培养方向了，可觉醒的战技种类较少但大多都很强力，ダブルタップ及トリプルタップ等强悍的单体攻击战技可以用到终盘。不过相对来说因为缺少全体攻击手段，和复数的强敌遭遇时会比较乏力。



吉恩（ジーン）

性别：男　年龄：27　种族：人类

从属于魔族的组织“印术公会（印術ギルド）”的术士，总是能从大局去看待问题，从不意气用事。拥有丰富的知识，而且擅长交涉，即使比起魔族也毫不逊色。

基础能力				
体力	腕力	集中	敏捷	感性
13	16	20	13	19

性能分析

全队HP和体力最低，不过相对来说其他数据都颇为优秀，初期资质为体术、杖和印术，腕力比起阿雪拉要高，可以作为印术专精角色培养，不过其杖系的物理攻击或是体术攻击威力也不弱。



识（シキ）

性别：男　年龄：56　种族：人类

老练的武士，在白岭城前代城主的时代是被称为“剑圣”的剑术达人。但是由于在一场战斗中失去了最爱的女儿而心灰意冷。最后放下了剑，自暴自弃般地每日在酒场里打发时间。

加入条件：25章以后，在白岭城的居酒屋中和其对话。

基础能力				
体力	腕力	集中	敏捷	感性
9	25	17	19	12

性能分析

初期资质为剑和大剑，初期有着很高的SP和腕力，着重培养其大剑方面的技能的话可以成为队伍的可靠战力。



罗宾斯（ロビンス）

性别：男　年龄：不明　种族：企鹅

一只雄性的企鹅，家里还有妻子和3个孩子，有着爱出风头的出乎意料的性格。最喜爱的食物是旗鱼寿司。

加入条件：在雪之世界西北处的岛上有一座企鹅洞，进入后会得到罗宾斯的相关情报，而这座岛西北面的另一座小岛上有一处水魔的巢穴，进入巢穴后发现来此寻找孩子的罗宾斯，选择帮助其寻找孩子后罗宾斯会暂时入队，之后前往水魔巢窟西南处找到他的孩子，并打倒BOSS脱出后，罗宾斯会正式入队，同时其妻子和孩子也会来到方舟上成为NPC职人。千万不要选择“放っておく”，会导致罗宾斯死亡无法入队。

基础能力				
体力	腕力	集中	敏捷	感性
25	13	12	15	13

性能分析

不能装备武器，是全队惟一的纯体术型角色，本身拥有强力的固有技“クレイジーピンボール”（敌全体攻击威力9×9，命中率S且会附加晕眩效果）及“ペンギンマッドネス”（敌单体攻击威力15×9，命中率S），不过消耗SP也很厉害，最好在25章之前让其加入，能有效降低25章（本作流程难点之一）的攻略难度。



玛蒂尔达 （マチルダ）

性别：女　年龄：28　种族：人类

驾驭着心爱的飞龙“法芙拉扎德”，有着强大的实力，所属于结晶世界中效忠于星教主的战龙队“ドラゴンガード”的女骑士，在部队中担任队长职务。

加入条件：33 章以后在结晶世界エシュトルム教会前和玛蒂尔达对话发生剧情，之后前往三处龙穴完成三龙试炼，击倒全部 3 只飞龙后可使其加入。

基础能力				
体力	腕力	集中	敏捷	感性
13	17	26	13	13

性能分析

初期资质为枪和印术，敏捷一般，不过集中为全队最高，腕力也不错，因此是全队最适合作为枪系角色培养的同伴。

Tips 如何修改角色姓名

按 Y 键进入菜单界面后，选择“人物状态（ステ－タス）”进入人物状态界面后，再按 X 键就可以修改该角色的名字了。

Tips 改变领队角色

在界面菜单上选择某一角色按 A，看到角色头像旁边出现一个旗子之后即表示该角色成为领队角色，即游戏画面中玩家所看到并操作的角色，根据领队角色不同，一些 NPC 台词和调查讯息也会有不同，同时还会影响一部分 NPC 职人的加入。



资质（タレント）

资质是角色对于某一项技能的熟练程度，全部共 13 大类，包括能力资质、移动资质以及 11 类武器法术资质（包括不装备武器下的体术），每一大类下都有若干小项，全部都需要通过资质点来解锁，而资质点主要靠战斗胜利来获取。能力资质主要影响角色的成长率以及战斗相关的要素（如解锁第二、第三段爆发状态，战斗时 SP 回复等），而移动资质主要影响角色在非战斗状态下的性能（如不易被敌人发现、商店贩卖物品价格减少、锻冶和印术开发大成功率上升等），而各类武器法术资质则影响该类武器或法术的 SP 消耗率、该类武器技能的性能、新战技的习得概率等，每位角色建议各个角色在强化能力资质和移动资质的同时，优先特定强化某一类武器的资质，尽早专精该类武器并习得强力战技的话对战斗非常有利。



HP和SP的提升

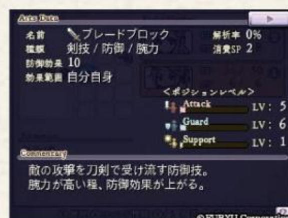
和《沙加》系列”一样，本作并没有等级的设定，而角色的基础能力是固定的，能够提升的能力仅有 HP 和 SP 两项，而提升方式是在战斗胜利后随机提升，提升概率和面对的敌人强弱有关，挑战的敌人越强，HP 和 SP 提升的概率越高。



战技

各类武器都有多种战技，玩家需要使用这些战技来攻击敌人。熟悉《沙加》系列”的玩家都知道，角色习得新的战技是依靠在战斗中的“灵光一闪”，而本作中被称为“觉醒”，角色使用某一种武器攻击敌人时，如果发动“觉醒”，该角色会使用一种该类武器中自己还未习得的战技取代原本使用的战技来攻击敌人，并且在之后永久性习得该战技。战技习得概率同样和面对的敌人强弱有关，挑战的敌人越强，习得新战技的概率越高。而战技根据攻击方式也可以分为“S：接近”、“M：移动”和“L：远程”三种，根据敌我方在战斗中的队列配置会有不同的伤害倍率。





Tips

装备信息中对不同属性耐性表示的图标，耐性由强到弱分别为☆＞◎＞○＞△＞ ×

印术与魔术

本作的法术有“印术”与“魔术”两种，印术为人类使用的法术，而“魔术”则是魔族和妖魔使用的法术。装备有“万象器”特性的武器的角色，就可以在战斗中使用印术，魔术的性能比印术更强，不过人类角色无法习得。习得新印术和魔术都是靠在印术商店中购买来习得，同时公会同盟开放后通过提升印术公会的等级还能增加商店中贩卖印术的种类。



战斗系统

本作的敌人图标在地图上可见，操作角色和敌人接触之后就会发生战斗，如果从背后接触敌人我方可以进入先制状态，不过如果被敌人发现敌人也会主动向我方袭击。本作战斗系统为最大出战 5 人的回合制战斗，玩家需要给角色全部下达指令，之后双方根据敏捷确定行动顺序轮流攻击，战斗中角色的 SP 会随着战斗进行每回合自动回复，而 HP 在战斗胜利后会自动回满。在战斗中最大可以开启 4 倍速的加速模式。



Tips

在战斗中按 R 键可以加快战斗速度，最大可到 4 倍速，按 L 键可以取消加速。

阵型

阵型的设定也是来自于《沙加》系列”的老传统了，本作中在菜单界面下可以进行阵型设定，根据队伍人数有不同的阵型可供选择，除了游戏初始内置阵型外，流程进展到 14 章之后玩家可以在“战术公会”中进行自定义阵型。不同的阵型涉及到“队列”和“位置”这两个要素。



队列

队列有“前列”、“中列”、“后列”三种，，队列除了会影响到不同种类的战技的伤害外，本身还有以下加成：

前列	接近攻击+15、受到攻击概率+10
中列	移动攻击+10
后列	受到攻击概率-10

位置(ポジション)

在阵型中影响各角色能力的除了队列之外 还有“位置”这一要素，位置共分为“攻击系（アタック）”、“防御系（ガード）”、“支援系（サポート）”三大类，不同的位置也有不同的能力加成和特殊效果。

爆发（イグニッション）

战斗中角色头像下方有一条“斗志槽”，通过攻击敌人或者受到攻击可以积蓄斗志槽，而同伴被击倒这类危机状况会大幅度提升角色斗志槽。斗志槽蓄满后可以进入“爆发”状态，在爆发状态下，角色的技能觉醒率和 HP/SP 提升率会增高，同时可以使用威力强大的“最终一击（ファイナルストライク）”。在 20 章以后访问雨之世界的战术公会塔后可以解锁能力资质中的“导火技法扩张”和“导火技法扩张 2”，习得的话可以让爆发状态强化为 2 段及 3 段爆发（2nd イグニッション /3rd イグニッション），进一步提升在爆发状态下的战技 / 法术威力，不过消耗 SP 也会相应增加。



最终一击（ファイナルストライク）

“最终一击”是角色在进入爆发状态后可以使用的威力巨大的必杀技，在战斗中使用往往能够起到一发逆转的效果。角色使用的最终一击由当前使用的武器种类决定，一旦发动最终一击后，该武器就会变成损坏状态，之后在战斗中就无法使用了。20 章之前只能去锻冶公会修理武器（不过 20 章前大多是固定一本道剧情所以用到的机会也不多），20 章和锻冶公会达成同盟之后可以通过在宿屋睡觉的方式来修理武器，而锻冶公会达到 LV5 之后会贩卖修理武器的物品“携带用リペアキッド”（LV10 之后会贩卖效果更强的高性能リペアキッド）





连战

地图上和敌人接触发生战斗时如果附近还有其他敌人，那么会进入连战状态，第一场战斗胜利后会根据地图上战斗地点附近敌人图标的数量发生若干次后续战斗。在连战中不能撤退，且一场战斗后角色会保留之前的 HP 和 SP 状态进入下一战。不过连战获得胜利的话，获得的资质点的奖励都会高于普通战斗，所以对自己强度有自信的话就多尝试连战吧。



强敌

游戏中会有一些强度明显超过当前正常水平的强敌，它们只会在地图上的特定地点出现，其在地图上的图标也比普通的敌人要大，一旦接触后不会有任何提示直接进入战斗，因此在尝试接触之前一定要充分确认队伍强度并做好记录。



重新挑战

战斗中全部角色 HP 归 0 或是全员处于昏迷状态后就会 game over，不过如果玩家身上持有“秩序之石（秩序の石）”这个道具，就可以选择“撤退”或是“再战”，撤退会消耗 3 个秩序之石，而再战则消耗 1 个，如果身上没有任何秩序之石的话，就只能重新读取先前的记录了。

公会系统（ギルド）

公会系统是本作最重要的辅助系统之一，游戏中有图书、锻冶、谍报、战术、印术五大公会，他们不仅在游戏剧情中有着重要地位，也为玩家在流程攻略中提供了大量的帮助。在 20 章之前，玩家在大地图上探索时会发现许多公会塔（ギルドタワー），公会塔会给玩家提供各种服务，在公会塔周边一定范围内，玩家和敌人战斗时公会塔也会发动支援攻击辅助玩家，而同时处于多个公会塔的范围内时支援攻击发动率还会提升。而在 20 章后，玩家可以通过拜访五大公会，与五大公会结成同盟，并在大本营（方舟）上建立公会联合本部，由此玩家不仅可以直接在大本营中使用五大公会的服务，还能从各地招募 NPC 职人再分配到不同的公会中提升公会的等级，随着等级的提升，公会的性能也会得到进一步的强化，每个公会最大可以达到 10 级（需要在该公会中配置 NPC 职人的数量达到 60 名）。



Guild Name	Level	Next Level
諜報ギルド	LV: 1	次のLVまであと 2人
鍛冶ギルド	LV: 1	次のLVまであと 2人
図書ギルド	LV: 1	次のLVまであと 2人
印術ギルド	LV: 1	次のLVまであと 2人
戦術ギルド	LV: 1	次のLVまであと 2人

©FURYU Corporation



五大公会介绍

图书公会（图书ギルド）

功能：可以浏览各种图鉴、人物情报，贩卖迷宫地图，等级提升后可以强化战技和印术的威力。

支援效果：“实时解析（リアルタイム解析）”：回合开始时敌方全体防御力下降，同时可以确认敌人的弱点、耐性和掉落物。

锻冶公会（锻冶ギルド）

功能：开发以及贩卖各种武器防具（随着等级提升贩卖的种类也会增加），修理武器及贩卖修理道具等。成功开发新装备后贩卖的物品有可能会出现质量更高的同种装备（分别在图标上用HQ、MW、XP表示）

支援效果:锻冶公会炮（锻冶ギルド炮）：回合开始时对敌方全体发动炮击。

谍报公会（谍报ギルド）

功能:使特定敌人出现率上升或下降，

向各地派出贩卖道具、给玩家提供休息服务的公会协助人员，增加战斗胜利后获得资质点数等。

支援效果："妨害工作"：回合开始时敌方全体处于晕眩状态。

战术公会（战术ギルド）

功能:提升等级可以习得更多种类的阵型和位置。

支援效果："最适配置调整"：回合开始时我方全体位置效果强化。

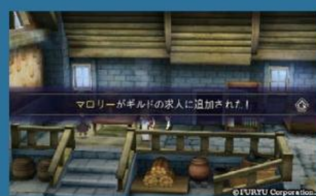
印术公会（印术ギルド）

功能:提升等级可以习得更多种类的印术。

支援效果:印术公会防御壁（印术ギルド防壁）：回合开始时从各类攻击中守护我方。

公会职人招募

在故事流程进展到20章之后与五大公会全部结成同盟，在方舟上建立公会联合之后，就可以从各地招募NPC职人，并在方舟上舰桥旁的NPC ヴィクトリア处根据每个职人的能力将之分配到不同的公会中，分配到某一公会中的职人达到一定数量后，该公会的等级就会提升。能够加入公会联合的NPC职人分布于世界各地（基本上对话时会显示姓名的NPC都会加入），大部分直接对话就能使其加入，不过也有一部分NPC需要达成一定条件才能招募成功，同时NPC也不是随便哪个公会都可以配属的，每一名NPC职人只有3种技能（即只能被配属到三个公会中）。





公会塔的建设

在20章以后和五大公会结成同盟后，还可以在世界各地建造新的公会塔。不过只有地质优良的地方（地图上发出黄色光芒的地方）可以建设公会塔，"水魔的巢穴"攻略完成后也可以建设工会塔。不过建设新公会塔的话，需要有具有公会领袖（ギルドマスター）资质的NPC才能够建设，建设完成后需要指派一名具有公会领袖资质的NPC配置到该公会塔中作为该塔的主人。



地图探索的各种要素





交通工具

本作中共有5种交通工具用于辅助玩家探索大地图，随着剧情进展会逐步入手，具体如下

滑翔翼（オーニソプター）

依靠人力进行操作的飞行机械，玩家可以在大地图上按X键将之召唤出来，之后连续按A键配合方向键使其升空并向前滑翔一段距离，在使用前需要提前找好着陆点，由此可以到达一些通过普通方式无法到达的高处。同时20章后再度回到闭锁美术馆，在左下房间内调查展示的滑翔翼模型会发生剧情，之后在34章后滑翔翼会获得强化，可以进一步前往一些之前无法到达的地方。

动力装甲"天鹅之歌"（スワングソング）

是蒂吉用来战斗的武器，同时也是探索大地图的交通工具，在主线剧情中经过强化之后可以进入熔岩之中，并且可以用来破坏一些拦路的石头。

方舟"布琉那克"（ブリューナク）

可以在海上移动的船只，入手后可以跨越"黑色洋流"前往其他的大陆，在海上可以自由航行，同时方舟具备自动航行功能，按A键就可以直接选择想要达到的目的地。另外方舟的名字可自定义。

雪兔（雪うさぎ）

在雪之世界出现，可以作为主角一行的坐骑，具有强大的跳跃能力，可以到达一些平时不能到达的高处，同时在战斗中还会使用支援攻击"雪うさぎアタック"协助主角攻击敌人。

飞龙

在结晶世界中出场，可以将之作为坐骑在空中自由飞翔，不过在空中移动时也会发生战斗。



Tips 快速记录：在大地图上按B+R或B+L可以随时快速记录，使用的存档位独立于在宿屋中的正常记录（也可以用下方触屏的小按钮来快速记录）。

水魔的巢窟（水魔の巣窟）

在各地的小岛上都存在着和主线剧情无关的迷宫"水魔的巢窟"，一旦靠近就会被其吸入，之后只有打倒其中的BOSS才能脱出。在水魔的巢窟中会始终处于连战状态，战斗后无法回复HP。玩家需要严密留意HP/SP的消耗以免陷入不利境地。到达水魔的巢窟附近时会提示危险等级，危险等级越高的水魔的巢窟中，出现的敌人也会越强力。

ケイオシウム结晶

ケイオシウム结晶是在世界各地都能发现的道具，用一定数量的ケイオシウム结晶可以从世界各地城镇酒场中的妖魔NPC处兑换贵重道具，在进行过ケイオシウム结晶兑换后，方舟中会有NPC ペンドラゴン出现，和其交谈可以欣赏游戏中的BGM，同时ペンドラゴン本身也是具有公会领袖资质的NPC。

快速获取金钱和资质点数的小技巧

刚开始攻略本作的玩家大概会苦于金钱和资质点数的获取，不依靠连战的话，只靠普通战斗积累金钱和资质点数的效率是相当低的。而初期适合刷连战的场所是在监狱世界的制裁之塔（裁きの塔），在3F的拷问室中有4队妖魔敌人，吸引到一起进行4连战的话可以获得不少金钱和和资质点，击倒敌人后只要进出一次房间其中的敌人就会复生。同时4F就是提供回复的NPC，完全不用担心角色SP的续航力。

游戏进入到中期（20章以后）前往雪之世界，在防卫砦的东侧的某个雪屋（かまくら）会出现强敌"雪王"，将之打倒后可以获得100左右的资质点数（以及谍报公会的加成），再通过雪屋进行休息就会复活，反复刷之也能大量积累资质点数，不过雪王的实力较强，有一招全体攻击可以对我方角色造成200以上HP的伤害，因此需要队伍有一定强度才能比较打得比较顺利。另外雪王不掉金钱，要想赚钱的话必须去其他地方。

除此之外另一个比较好的刷钱刷资质点数的地方就是水魔的巢窟了，玩家可以选择威胁等级LV1的水魔巢窟，进入后由于会始终处于连战的缘故，积累金钱和资质点数的效率也是相当不错的，玩家可以优先选择会从地面伸出触手造型的敌人进行战斗。

GUNDAM VERSUS

ガンダムバーサス

“《高达 VS》系列”历来在国内的玩家群体中有着极高的人气，特别是作为联机游戏在 PSP 时代风头不亚于《怪物猎人》。然而由于国内环境的原因，大部分玩家都没法接触街机版，而 BNEI 近年来的策略又是偏重于街机，所以自从 PS3 的《FULL BOOST》之后，后续的《MAXI BOOST》和《MAXI BOOST ON》都没有登录家用机平台，这也使得国内的玩家已经有超过两年没玩到系列的新作了——除之前 PSV 那部被喷得一塌糊涂的作品之外。不过，BNEI 终于还是为家用机玩家专门推出了一部新作，虽然收录机体的数量明显是个大坑，不过对国内喜欢这个系列的玩家来说，还是可以一玩的，本期特快专递就针对新手玩家介绍一下本作入门玩法吧。

文 宇宙人 美编 Juxi

*注：本文以港版中文为准。

高达VS		BNEI	PS4
GUNDAM VERSUS		动作	中文版
2017年7月6日	本地1人，在线2～6人	无对应周边	
售价为509港币			



基本操作

（以默认键位为准）

手柄

方向键/左摇杆	移动
△键	格斗
□键	射击
○键	切换锁定目标
×键	跳跃
OPTIONS键	暂停/打开菜单（仅限对战以外的模式）
触碰版按钮	指令（对NPC）、通讯（对玩家）

方向键/左摇杆	移动
L1键	副射击
R1键	支援机
L2键	特殊射击
R2键	特殊格斗
L3键	-
R3键	觉醒/觉醒技
右摇杆↓	俯冲喷射

传统摇杆

方向键/左摇杆	移动
□键	射击
△键	格斗
×键	切换目标
○键	支援机
START键	暂停

方向键/左摇杆	移动
SELECT键	-
L1键	指令·通讯
R1键	跳跃
L2键	-
R2键	俯冲喷射

组合键（摇杆手柄共通）

方向键/左摇杆	移动
副射击	主射击+格斗
特殊射击	主射击+跳跃

方向键/左摇杆	移动
特殊格斗	格斗+跳跃
觉醒/觉醒技	主射击+格斗+跳跃

画面详解



1. 战力槽
2. 剩余 HP
3. NPC 指令 / 对战时为僚机 HP
4. 觉醒槽
5. 推进器量表
6. 武装（会显示种类、残弹数、上弹时间）
7. 小地图
8. 剩余时间
9. 敌我机体大致位置提示（红点为敌人、绿点为同伴）
10. 敌人 HP
11. 锁定标志
12. 被锁定标志（这个标志会出现在屏幕四边以表示方向，红色为敌人已经发起攻击）

射击&射击连续技

在操作上，每一台机体都有主射击、副射击、特殊射击三种射击方式，有部分机体的特殊格斗也是射击类武器。大部分武器比如最常见的光束枪（BR）都没有连发功能的，开完一枪之后要经过一个硬直时间才能开第二枪。但是用下面的两种方法就能实现连射。

第一种是用喷射冲刺取消射击的硬直来实现射击连发，即“主射击→喷射冲刺→主射击”这样，一般如果手速够快的话，命中第一发之后后续的子弹也会全数命中，而大多数机的BR连续命中3发就能使目标倒地。这种连射方式的好处是操作简单，而且机动性强，但是缺点是子弹和喷射槽消耗快，容易用光喷射槽和打空子弹。

另一种是通过主、副、特三种不同射击混合使用实现连发，以RX-78元祖高达为例，它的主射击可以接副射击，副射击可以接特殊射击，即“主射击（BR）→副射击（榴弹）→特殊射击（标枪）”。虽然很多机体都适合这套连段，但是不同机体因为装备不同，能实现连射的方式也是不一样的（比如力天使主射击之后就不能接副射击），具体需要各位玩家去摸索自己的机体。

另外，还有一种进阶操作，主射击为可蓄力武器时，当蓄力快满的时候松手然后快速按回去，然后蓄满再松手，只要时间把握得好就能够实现主射击+蓄力射击连射，不过实战作用非常小。



喷射冲刺&垫步 Step

喷射冲刺（连按两次×键）和垫步（连按两次相同的方向键）都是本作中非常重要的移动技巧，共通点都是要消耗推进器量表，区别是喷射冲刺的移动距离更远，速度更快，可以取消射击硬直，中断照射攻击或者其他耗时比较长的攻击动作，缺点是不会甩开子弹的诱导。垫步（Step）的移动距离较短，速度也相对比较慢，难以躲避一些判定范围较大的攻击，但最大的优点是可以甩开炮弹的诱导，也更容易在躲开敌人的格斗攻击之后给予反击。因此能否灵活运用两种移动方式，或者说能否用好Step回避子弹是玩好本作的基本。另外，无论喷射冲刺还是垫步，玩家都要对自己机体的推进器量表残量心里有底，特别是大部分机体的推进器能量是不一样的，即一条推进器量表能冲刺或使用垫步的次数各不相同。这就决定了某些机体在立回或者近战上必然处于劣势。

虹Step

虹Step是指使用格斗攻击的时候，可以用垫步强行中断格斗攻击的连段或者攻击后取消硬直，并且马上接上格斗攻击。由于以前的作品中垫步之后会出现彩色的轨迹所以被称为“虹Step”（本作改为橙色了）。虹Step的作用大致上有两个，其一是当格斗攻击落空之后可以马上取消硬直并对敌人进行追击，防止敌人逃脱，当然，被追的敌人也会利用垫步来伺机反击。第二个作用是格斗动作命中敌人之后取消硬直，然后衔接其他高伤害的连段，比如部分机体的横格判定强伤害低，这时就可以在横格命中敌人之后用虹Step取消，然后马上接高伤害的连段。



格斗&格斗派生



虽然格斗只有一个按键，但是我们可以配合方向键使出多种多样的格斗派生。大部分机体都有的通用派生有这些。

名称	指令	普遍特点*
N格	不输入方向键按格斗键	最普通的格斗招式，普遍特点是连段多伤害高
横格	按住方向←/→+格斗键	普遍特点是判定范围比较好，不容易被躲开，但是连段数和伤害比N格少
前格	按住方向键↑+格斗键	起手快，对前方有较远的攻击距离，缺点是容易被躲过，连击数和伤害基本都是垫底
后格	按住方向键↓+格斗键	后格视机体不同有很多种类，大多偏向于后手有利的招式，比如反击（元祖），也有一些攻击辅助的招如射出绳索（如突击、骷髅X3）等
BD格	喷射冲刺时按方向键↑+格斗键	突进距离长，速度快，部分机体的BD格因为攻击的过程位移很大，不怕被打断

*注 这些特点仅表示大多数情况下，具体性能还是视机体而定。

过热&落地硬直

机体离地后大部分动作都会消耗推进器量表，而当推进器量表用完之后就会进入过热（Overeat）状态，过热状态下就不能进行任何消耗推进器的动作了。推进器量表只要降落到地面就能在一瞬间全部回复满，但是任何机体从空中落地之后都无可避免地会产生落地硬直，这可以说是游戏系统设计特意留下的缺点，因此一些发动较慢的大威力招式比如照射攻击，都可以通过“抓落地”的方式命中敌人。过热状态落地是有惩罚的，硬直时间会比正常落地更长，因此实战的时候，一定要避免过热落地，除非你不得不躲避对方已经射出的攻击或者确信自己的格斗能打中敌人。

俯冲喷射

本作新增的系统，默认操作右摇杆推↓就能使用，如果是用摇杆的话则有一个专门的按键。俯冲喷射能够消耗推进器量表让机体朝地面突进，以达到快速降落，甚至躲避攻击的目的。但要注意一点，由于俯冲喷射也是会消耗推进器量表的，所以有可能原本能正常落地用了俯冲喷射之后变成过热落地的情况，所以推进器量表残量不多的时候要慎用。



锁定标志

	绿锁	敌人在射程范围外，攻击对其没有诱导。
	红锁1	敌人在射程范围内，射击武器对其有诱导
	红锁2	（锁定圈内部有小括号）敌人在格斗范围内，格斗攻击容易命中
	双锁	（锁定圈外有大括号）同伴也锁定同一个敌人
	黄锁	敌人处于无敌并且无法操控的状态（一般是倒地）

子弹诱导&弹道补正

每一台机体都有各自的攻击距离，这个攻击距离是通过锁定标志体现出来的。绿锁的时候敌人是处于射程外，虽然并不是子弹无法到达的距离，但是任何攻击都没有诱导和枪口补正，所以除非敌人静止不动否则绿锁射击完！全！没！可！能！命中目标。红锁则表示目标在射击范围内，这个状态下武装的诱导效果才能发挥出来，比如有诱导效果的榴弹炮、浮游炮、援护攻击等，而就连直线射出的光束枪子弹都会微微地调整弹道打中小幅度运动的目标。而甩开这个诱导的方法只能用垫步，或者一些具有甩诱导效果的特殊动作（如自由高达的特殊格斗）。喷射冲刺是没有甩诱导效果的（除非大幅拉开距离）。

防御

防御的使用方法是方向键或摇杆快速输入↓↑，而且长按↑就能维持举盾的状态，但是会一直消耗推进器量表。举盾小至机枪大至照射攻击都能完全挡下来，连续的攻击比如机枪、BR连射等都会一并挡下来。挡的时候就算推进器量表已经空了也会等攻击判定全部结束后才松盾。在某些场合是很重要的保命技能——特别是明显人家明显想抓你落地的时候。

机体变形

游戏中有部分机体有变形的能力，方法是跳起后长按跳跃键并连续按两次方向键。

支援

选择机体的时候除了可以选择驾驶员和觉醒形式之外，还能选择支援机体，本作的支援机体数量很多，但是大部分都是上锁的，需要达成相应的条件之后才会解锁。实战中你可以认为支援就是你的招式之一，只不过可以根据自己的需要选择，效果越优秀的支援残弹数也会更少，而且，支援一般是不会像普通子弹那样自然回复的，但是觉醒和被击落回来的时候能够恢复，所以不用太过节约。



觉醒

游戏画面下方左侧的槽就是觉醒槽，当觉醒槽积蓄到一半以上之后就能发动觉醒，此时机体的能力会获得大幅强化。如果觉醒槽蓄满的话，还可以在受到攻击的时候发动，强行挣脱敌人的攻击并马上进行反击。本作依然有两种觉醒效果可供选择，分别是B觉醒（BLAZE GEAR）和L觉醒（LIGHTING GEAR），基本上B觉醒是偏向进攻，而L觉醒是偏向防御和机动性的。效果比前作的两种觉醒模式也有一定程度的变化，具体如下。

共通效果：回复推进器量表（无需落地），武装的子弹全部回复，上弹速度加快，攻击的Down值减少（攻击敌人没那么容易变黄锁无敌，使得可攻击的次数增多，变相提升输出），射击硬直也可以用垫步（虹Step）来取消，过热落地的惩罚硬直消失。

B觉醒：连段伤害衰减幅度降低，格斗追踪效果提升，发动的时候能回复同伴的子弹数。觉醒时间较短，发动时自身推进器量表完全回复，移动速度和攻击力大幅提升，推进器量表消耗量小幅度减少，受伤小幅减轻。

L觉醒：部分射击攻击不会降低移动速度、锁定距离延长、发动时同伴也会回复推进器量表。觉醒时间较长，发动时自身的推进器量表只会回复少量，移动速度和攻击力小幅度提升，但是推进器量表消耗量大幅降低，受伤也大幅降低。

觉醒槽的积蓄方法是有以下这些：

- 被击坠（回复量最多）
- 受伤（跟伤害成正比）
- 同伴被击坠
- 给予敌人伤害（但是量比受伤少很多）
- 防御成功



觉醒技



觉醒技可以认为是每一台机体的必杀技，基本特点都是威力巨大，回报极高，但是发动整个过程中不能用喷射冲刺或者垫步来取消，必须整套打完或者被敌人打断才能停止，所以有一定风险，而且一次觉醒中只能使用一次觉醒技。

觉醒的使用建议

觉醒的最大意义在于发动的瞬间，因为回复推进器能够在与敌人缠斗的时候占据优势（试想想双方都纠缠到过热而且摸不着对方，你落地前突然觉醒回复了推进器，对面的内心肯定是绝望的），反过来你要逃跑的时候也是能用来保命的。除此之外，能够瞬间回复所有子弹对于那些上弹时间较长的机体来说也有很大帮助。这些优点绝不是"觉醒时间长一倍"所能比拟的。因此，觉醒槽蓄到一半就该找机会使用。使用之前可以先把自己的子弹打空，不能自然回复的援护也可以放心用完。

战力&获胜机制

“《VS》系列”的一大特色就是以战力系统来决定胜负。本作中的机体根据强度被分了4个档次，分别是200、300、400和500。机体被击坠的时候会根据档次消耗相应的战力量表回归战场，直到对战的其中一方战力量表被清空。正常单挑和2on2战斗战力量表默认为1000点，而新增的3on3则为1500点战力。

相比起家用机版的前作，虽然机依旧是4个档次，但是由于数据的改变，使得每个档次组队情况都有一定的变化。比如最低档机体，前作被击坠6次才输，本作减少到5次。但两台300档位的机体组队，前作被击坠3次就输，本作被击坠了3次之后还能Cost Over出来撑一下。最高档的机体则依然是两次被击坠就输。



Cost Over

当机体被击坠回归战场时，如果消耗了战力之后剩余的战力小于机体的Cost，那么该机体就会受到Cost Over惩罚，会按照战力剩余的比例扣减一部分HP。这里举例说明一下，比如用500+300的组合出战，300机体先被打爆了剩余700战力。然后500机体也被打爆了，剩余200战力，此时由于剩余战力小于刚复活的那台机体的Cost值，所以500机体复活会遭到Cost Over的惩罚，HP大约只有正常情况下的2/5。

指令&通讯

跟NPC对战的时候可以给NPC下达指令，让它们按照大致的方向进行行动，"一般"为交由它们自己判断，“集中”表示跟玩家集火同一个目标，“分散”是打玩家锁定目标以外的敌人，"回避"则是不进行攻击只进行回避。

而在联机对战则会变成通讯，通讯可以使用预设的语句跟同伴对话。预设的语句有三组分别是“战斗开始前”“战斗中”和“战斗后”。每一个阶段的语句有4句话可以设定。在战斗中可以配合4个方向键组合说出来。而不按方向键的语句是默认不能改变的。这里特别要提一下的是战斗时的默认语句“传达我方状况”，其实是向同伴汇报自己大致剩余的血量(非具体数值)，因为游戏的视角是必定锁定敌人的，同伴的情况有时候没法直接观察到，所以定期汇报自己的血量状况对于战术对于随机应变调整战术是很重要的。

游戏的基本模式

终极模式

相当于生存模式，要抵挡一波又一波来袭的敌人，有三个难度，EASY要抵挡15波敌人，NORMAL要打30波，而HARD难度要打50波。敌人会以特定的组合出现，越高难度越后期的关卡会越难。玩家可以和一名NPC组队出战，又或者联网跟朋友组队出战，总战力槽是3000点。战斗中能够获得特定的分数，每5波敌人会出现一个BOSS，打败BOSS之后会进行一次小结算，小结中能够用点数强化机体，可强化的项目有各项攻击力和防御力，也可以用点数回复战力槽。结算之后进会更换场地并且回复机体的HP继续战斗。而每打过10波敌人之后会进入奖励关，奖励关是5个人一起打大型MA的战斗，能够获得更多的分数。



挑战模式

相当于以前家用机板的街机模式，主要进行关卡式战斗。街机模式难度从高到低有10条路线，每条路线也会有多个分支。完成挑战模式中的关卡能够获得GP点数。



自由模式

相当于以前的单机对战模式，依然只能进行单挑或者2on2的对战，无法进行3on3的对战。这个模式下玩家可以设定各种条件进行游戏，比如觉醒槽消耗、总战力等等，主要用来测试机体性能或者练习的。

对战模式

随机对战

这个是跟随机的玩家进行对战的模式，先选择机体再开始。规则有单挑、2on2和3on3三种，开始之后会进入一个练习场等候，等玩家齐了之后会自动匹配进行对战。不记录战绩。

玩家对战

传统的开房间对战模式，房间可以具体设置人数（4 ~ 18 人，限双数），组队方式，是否保存战绩，玩家阶级限制（这个跟排位战有关的，而排位战目前还没开），胜率限制，地区限制这些项目。其中，地区限制一项如果设置“仅限开房者国家、地区”这个选项是会根据开放者 PSN ID 所属服务器来分区的。换言之如果你用日服 ID 就会被分到日本区，而港台地区也是有各自独立的分区，搜索房间的时候也同样。对于国内来说，港台地区的联机体验比日本地区相对要好。

隐藏要素解锁

本作的隐藏要素包括隐藏的援护机体、称号、通讯员等等都跟机体机体等级挂钩。游戏中使用一台机体完成战斗之后，会根据玩家的表现计算得分并获得相应的经验值，经验值足够之后机体就会升级，不过这个升级并不会提升机体任何性能（毕竟是公平竞技的游戏），升级之后就能花费金钱（GP）解锁这台机体相对应的隐藏要素。具体可以在主菜单的“MOBILE SUIT”→“机体开发树”里面确认和购买。GP 同样可以通过战斗获得，如果打挑战模式的话必须打完整条路线才能获得，如果对战的话则每一场都能获得。

另外，如果有特定的东西想要但是不知道怎么解锁的话，比如特定的支援机，就可以在选择支援机的菜单中确认条件。注意的是，某些支援机上面同时写了多个条件的，比如高达作为支援机解锁条件写着镭射大炮达到 Lv1 或太空坦克达到 Lv1，这表示只要任意一台达到条件就可以购买。



奖杯列表

杯种	名称	说明
白金	人心之光	取得所有奖杯
铜杯	奴从的亡灵们	通过挑战模式的1条路线
铜杯	最前线	通过挑战模式的5条路线
金杯	可恨的记忆	通过挑战模式的10条路线
铜杯	改变的世界	以SSS成绩通过挑战模式5条路线
银杯	冲击的黑历史	以SSS成绩通过挑战模式10条路线
铜杯	铁与血	通过终极模式的EASY SURVIVAL难度
银杯	天使们的升天	通过终极模式的NORMAL SURVIVAL难度
铜杯	呼啸而过的暴风	在终极模式里突破10WAVE
银杯	朝向永无止境的明日	在终极模式里突破25WAVE
金杯	奔驰于宇宙	通过中继模式的HARD SURVIVAL难度
铜杯	我前来的新号	玩家等级到达10级
银杯	挥别白色阴霾	玩家等级达到50级
银杯	屹立于大地	玩家等级到达100级
金杯	战士，再会……	玩家等级到达500级
铜杯	独角兽之日	机体等级到达5级（DLC机体除外）
铜杯	开启的门扉	机体等级到达10级（DLC机体除外）
银杯	烈焰直射天际之物	机体等级到达20级（DLC机体除外）
铜杯	神秘的机动战士	获得10架支援机（DLC机体除外）
铜杯	还不能回去	获得30架支援机（DLC机体除外）
银杯	无尽的诗篇	获得50架支援机（DLC机体除外）
铜杯	宇宙海盗	获得10枚徽章（DLC机体除外）
铜杯	拥有质量的残像	获得20枚徽章（DLC机体除外）
银杯	黄金之秋	获得30枚徽章（DLC机体除外）
铜杯	白色机动战士	获得10个称号（DLC机体除外）
铜杯	所罗门的落日	获得30个称号（DLC机体除外）
银杯	飞翔吧！GUNDAM！	获得50个称号（DLC机体除外）
铜杯	征战不休的命运	进行线上对人战达10场
铜杯	天使狩猎者	进行线上对人战达100场
银杯	宇宙万花筒	进行线上对人战达500场
金杯	最后的赢家	进行线上对人战达1000场
铜杯	仅属于两人的战争	获得1名领航员
铜杯	妹妹！	获得3名领航员
银杯	战场上的女主角	获得5名领航员



《FF15》的最新角色DLC篇章《普罗恩普特篇》已于2017年6月27日开始配信，主角自然是人见人爱的小天使普罗特了！玩过本篇的玩家们都知道，普罗特是一名远程攻击型角色，果不其然，到了DLC中，战斗方式也变成了射击类型。可能有不少玩家会抱怨说自己玩不来射击游戏可怎么办，不过实际上本作的判定并不像那些经典的射击游戏那么严格，无论是配给的子弹数量还是武器数量都足够玩家们使用，也许刚上手时会有些手忙脚乱，但在习惯了敌人攻击方式之后应对起来并不是太困难。

文 八重樱 美编 Juxi

最终幻想 15		Square Enix
Final Fantasy XV		角色扮演 中文版
2016年11月29日	本地1人	无对应周边
售价为PS4：349元人民币、XOne：319元人民币		

PS4 / XOne

系统说明

战斗操作（以PS4版为主）

按键	效果
左摇杆	移动／按下为冲刺
右摇杆	调整视角／举枪时准星移动／按下为开启地图
○	拾取道具／跑动中长按为冲刺／潜行击杀／崩溃状态下发动掠夺击杀
×	跳跃
△	崩溃状态下发动近战溃击
□	翻滚回避／长按为下蹲
L1	举起武器
L2	必杀技
R1	射击
R2	使用道具
触控板	主菜单
OPTIONS	暂停菜单

雪地摩托车操作方法（以PS4版为主）

按键	效果
左摇杆	控制方向
右摇杆	转动视角
L1	切换视角
L2	减速／倒退

按键	效果
R2	加速
○	上下车
□/R1	攻击
×	跳跃

武器说明

普罗特可以使用以下几种武器：

1. 小刀，按←键调出。只能用于近身攻击。

2. 手枪，按↑键调出。不限制子弹数量，但距离敌人越远伤害越低。

3. 闪光弹，按↓键调出。顾名思义可以暂时限制住敌人行动，同时会对小范围内的敌人造成一定伤害。

4. 其他枪支，按→键调出。其他枪支有三种，分别是冲锋枪“低音炮”（100枚子弹）、狙击步枪“正义射手”（5枚子弹）、无后座力炮“赌博”（3枚子弹）。



威力依次递增，其中无后座力炮对除魔导装甲和最终BOSS外的所有敌人都有一击必杀的效果。但这三把武器普罗特只能同时持有一把，想要入手其他武器的话，就必须舍弃掉现有的这一把。不过好在场景内配置的武器很多，不用担心无枪可用。

必杀技

必杀技总共有4种，按下L2键后再按十字键选择使用。

星光弹：消费1槽。令敌人眩晕。

自拍：消费2槽。没有任何攻击力，可以与敌人合影，摄影的过程中处于无敌状态。

制空强袭／龙跃：消费2槽。艾拉妮亚的必杀技。在室外和室内的名字是不一样的，但效果相同，是一周目时最强力的必杀技。

猎杀波动：消费3槽。二周目解锁的普罗特的最强必杀技。

特殊击杀

本 DLC 共有 3 种特殊击杀方式：

潜行击杀：在不被敌人发现的情况下移动至其身后按○键即可发动。

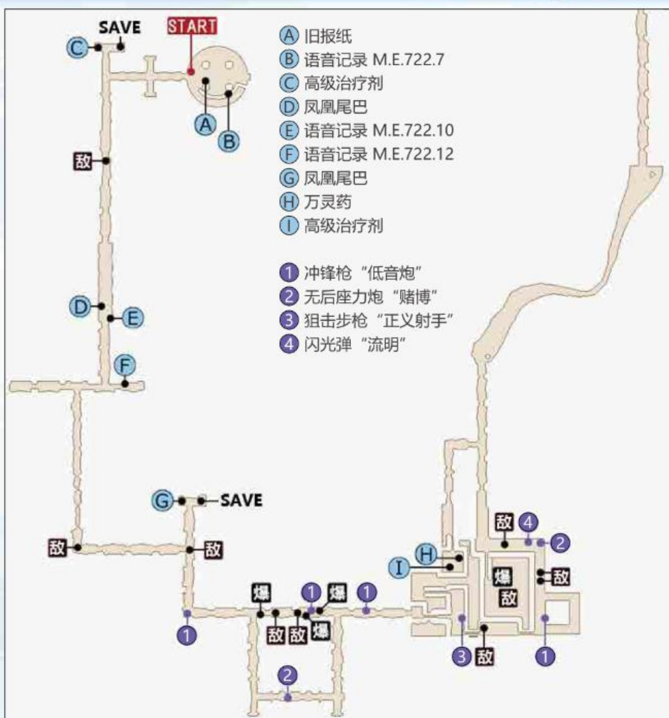
掠夺击杀：将敌人打至崩溃状态后按○键发动，如敌人持有武器的话可将其武器直接夺下。

近战溃击：将敌人打至崩溃状态后按△键发动，威力巨大。

受身回复

同格拉迪奥篇一样，当普罗特受到敌人攻击倒地时，接触到地面的瞬间按□键可发动受身，同时能回复受损的体力。这个技能在游戏中是没有刻意说明的，但对玩家们来说相当实用，还应尽快掌握。





流程攻略

被监禁的普罗恩普特

剧情后推动左摇杆向前移动，直到帝国兵出现。

可以自由行动时可以先在房间中收集一下资料。

调查出口处的机关，剧情后离开房间。

自动贩卖机处可以回复体力上限和保存存档。

第一次遭遇敌人后，按下↑键切换成手枪模式，再按住 R1 键即可自动瞄准射击。只要成功射击三次即可达成任务条件，之后可以跑到敌人身边，按←键切换成小刀模式将其消灭。

第二次遭遇敌人需要从背后暗杀，这个没啥难度，成功后可入手敌人的武器冲锋枪“低音炮”，按→键就可以装备使用。

继续往前走，在楼梯下方会遭遇一组敌人，可以射击沿途的魔导能量槽来通过爆炸对周围敌人给予重创，但要注意引爆能量槽时普罗特不可站在爆炸物旁边，否则同样会伤血惨重。

下一片场景是个小难点。在用狙击枪点射掉几名魔导兵之后，会出现一个叫“防御系统”的球状敌人。它会激活场地中间的魔导兵，并且每隔一段时间就会范围回血，需要优先解决。

“防御系统”在被消灭时会爆炸，所以不能近身攻击。这一阶段魔导兵的数量众多，很容易陷入被围攻的状态，如果采用近身攻击的战术的话，不可贪刀，多按□键来闪避吧。在书柜上可以捡到闪光弹“流明”，对敌人使用可牵制其行动。或者可以采用迂回战术将敌人吸引至魔导能量槽附近，用爆炸一举歼灭他们。

结束战斗后，离开此区域，走过一段雪山道后进入下一个场景。

来到下一片区域后先保存一下记录，这个房间中还有不少档案值得入手。

开门时会冲过来一个魔导兵，点一下 R1 键就可以一枪解决掉他。

紧接着又一场杂兵战，先不要急着冲出去，站在走廊靠后一点的地方，用冲锋枪或是其他带瞄准功能的武器将远处的“防御系统”和狙击手消灭。

之后再解决掉陆续出现的其他杂兵。可以先将敌人引诱至走廊上，再用无后座力炮“赌博”解决他们。

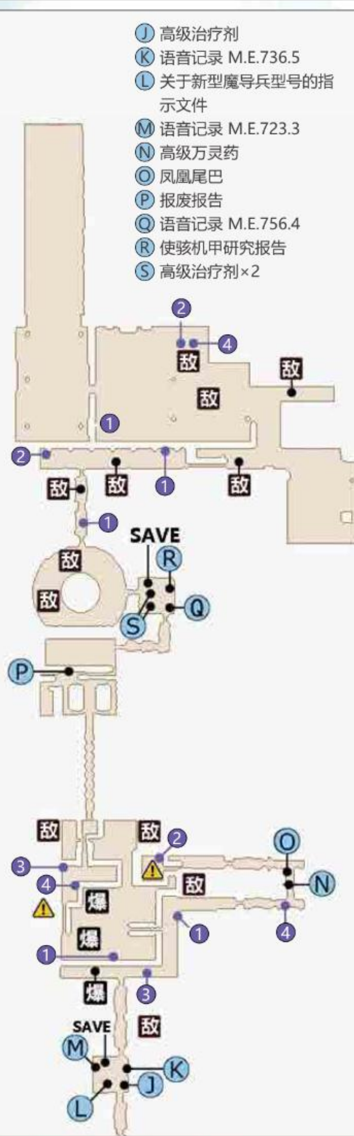
战斗结束后前往目的地会有一段剧情。前往瓦萨戴尔所在房间的途中可以先保存个存档。

和瓦萨戴尔的对话中会出现 QTE，按 R1 键对其射击。

接下来龙骑姐姐艾拉妮亚就会加入队伍中，有了她的帮助战斗难度会大幅降低，特别是她的连携技“龙跃”更是对付大型敌人的利器，像魔导装甲这种敌人，艾拉妮亚可以轻松解决掉。

之后需要在 3 分钟内逃离研究所。这段路程虽然杂兵众多且有时间限制，但其实只要直奔摩托车所在地即可，根本无需与敌人纠缠。

雪地摩托车的操作方法可参考上文的说明。流程中这段开车的难度不算高，路程也不复杂，别故意去撞敌人伤血就好了。抵达目的地后，“被监禁的普罗恩普特”这个任务就算完成了。



迷惘

驱车前往营地与艾拉妮亚汇合。此时会出现两次选择肢：

■难以磨灭的印记

这种玩意……！→艾拉妮亚会帮普罗特疗伤。

还是下不了手……→艾拉妮亚和普罗特对话。

■看来你有很不错的伙伴嘛

他们有提到我吗？→对话后会可以继续选择"大家都没事吗？"。

大家都没事吗？→对话后会可以继续选择"他们有提到我吗？"。

什么都不问。→不会有特殊的对话。

剧情后任务"迷惘"完成。

与过去诀别

【注意】雪山阶段的流程是相对自由的，除主线任务外还会出现10个区域任务。完成区域任务可以入手改造雪地摩托车用的素材。但这十个任务让普罗特独自挑战还是有些难度的，建议还是等艾拉妮亚入队后再进行挑战。区域任务的详情可参考下文的说明。



离开营地后听到狗叫声，前往目的地调查魔导兵的尸体，然后逃离诺克特身边。

追随普莱娜抵达目的地，再一次调查重伤的魔导兵。与年幼的普罗特对话，任务"与过去诀别"完成。



与过去做出了断

前往地图北侧的研究所。入口左侧有个瞭望塔，上面有个帝国兵可以从背后暗杀。之后就可以站在塔上用无后座力炮将前方广场上的敌人悉数消灭。

之后就是不断前进。中途会出现一只魔导装甲，还是用龙骑姐姐的"龙跃"来搞定。

进入研究所内。

走过一条长长的走廊后会再次迎来杂兵战。首先点射掉对面高台上的防御系统，高处那些杂兵可以交给艾拉妮亚来解决。

敌人总计有三波，被围攻时记得用闪光弹来脱险。

全部消灭后前往走廊保存存档，接下来是BOSS的两连战。

BOSS 蛮族

这个BOSS类似于大猩猩，只有三种攻击手段，从口中向前方的小扇形范围内喷冰气、左右挥动拳头、从远处跳过来。它在地面时的弱点在头部，爬到屋顶时弱点是手臂。

这个BOSS的打法其实很简单，当它爬到房顶上时，使用无后座力炮"赌博"直接攻击其手臂就能将其击落并处于崩溃状态，此时按△键就可以追加一连串的高伤害输出，可以磨掉大量体力。

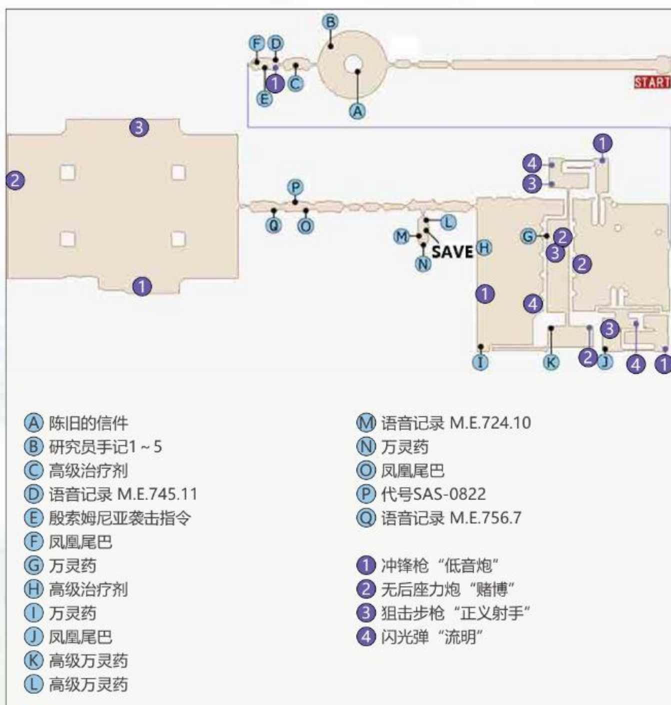
当BOSS体力下降到50%以后，它会进入全身着火的状态，之前的喷冰改成了喷火，并且攻击频率明显加快，特别是看到BOSS站起身时一定要赶紧翻滚回避，接下来它就会飞快冲过来，被击中的话很有可能被秒。

这个阶段它在房顶待的时间也很短，如果用"赌博"射不中的话，也可以使用艾拉妮亚的技能"龙跃"同样可以将其击落。

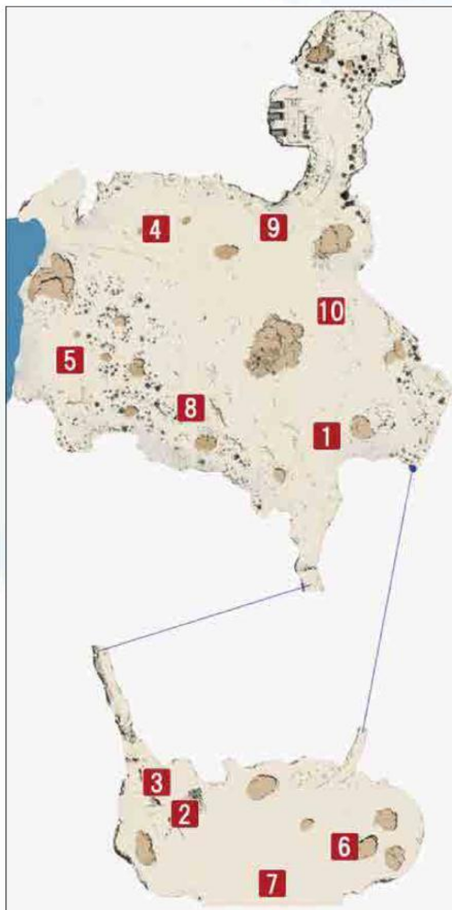
BOSS 永恒者

打倒蛮族后经过一段剧情，需要挑战第二个BOSS永恒者。这场战斗很简单，普罗特就坐在车上用机枪攻击永恒者即可。大体战斗方法就是按住R1键疯狂射击，BOSS的弱点是位于中心位置的红色核心。大概体力还剩1/3时，中间的红色核心会暗下去无法再给予伤害，此时需要攻击核心周围的爪子，全部消灭后进入第二阶段。

第二阶段BOSS会满血复活。战斗方法依旧是攻击核心，没啥需要特别说明的。



区域任务



区域任务总计有10个。会在一天之中的不同时间段轮流出现，每次任务持续时间2小时（游戏中时间），不过只要抵达指定区域接到这个任务，无论耗时多久都是可以将其完成的。

10个任务会出现在2个区域：雪山和基地前的广场，具体位置玩家们可以对照下图上的编号说明。

本DLC并没有设置必须将全部任务都完成的奖杯，完成任务的主要目的就是入手升级摩托车用的素材“控制系统”。而且任务是可以重复完成的，也就是说素材可以重复入手，完全不用担心不够用。推荐任务是“安哥尔山脉的皇帝”，这个任务的奖励给的最多，并且打起来也相对容易，更重要的是还对应一个奖杯。

●任务一

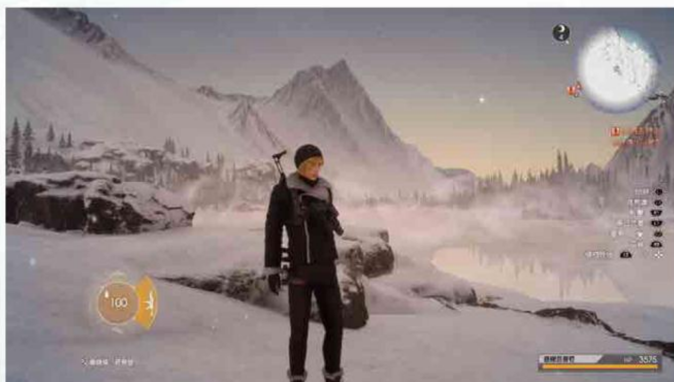
时间 7:00 ~ 8:59　任务名 保护年幼的迦楼罗

要求 打倒全部敌人

奖励 控制系统 ×5、万灵药 ×5、凤凰尾巴 ×2

说明

从描述来看只要打倒5只袭击迦楼罗的敌人即可，但实际操作起来还有点难度，因为我方同样会对年幼迦楼罗造成伤害，所以一不小心就会把它打死……进入战场后对敌人丢闪光弹，然后就用手枪逐一消灭即可。这个任务艾拉妮亚在场时反倒是有点难做，毕竟我们无法控制龙骑姐姐的攻击目标。



●任务二

时间 9:00 ~ 10:59　任务名 死亡徘徊

要求 打倒全部敌人

奖励 控制系统 ×3、万灵药 ×5、凤凰尾巴 ×2

说明

一共6组敌人。基本都是近身战，所以闪光弹的收益会很好。这个任务有一定概率不触发，建议先将周围的其他杂兵全部消灭掉再接任务。

●任务三

时间 11:00 ~ 12:59　任务名 疯狂摩托竞速

要求 在限定时间内低达终点

奖励 控制系统 ×3、万灵药 ×5、凤凰尾巴 ×2

说明

时间要求是1分40秒。建议把摩托车的速度提升至3速后挑战会轻松许多。

●任务四

时间 13:00 ~ 14:59　任务名 重要机密保守命令 第128号

要求 打倒全部敌人

奖励 控制系统 ×10、万灵药 ×5、凤凰尾巴 ×2

说明

这场战斗需要应对帝国兵 ×3、强化魔导兵 ×2和一只LV99的重魔导装甲。重魔导装甲是个难点，我方的攻击力对它而言基本是隔靴搔痒，只有当其使用肩部的装置发射导弹时攻击其发射装置或是其将手臂插入地上放电时，攻击手臂上的护盾才能造成稍高一些的伤害值。简单来说就是有弱点出现时就用狙击枪点射，无弱点时就用手枪突突突，等好不容易打完你会发现天都黑了……

●任务五

时间 15 :00 ~ 16:59　任务名 安哥尔山脉的皇帝

要求 打倒LV99的凯撒凶猛巨兽

奖励 控制系统 ×10、万灵药 ×5、凤凰尾巴 ×2

说明

虽然流程中普罗特的等级基本也就是在LV34左右，看起来应对LV99的凯撒凶猛巨兽非常困难，但实际上还是有非常巧（WU）妙（LAI）的战术的。首先要进入二周目，因为可以解锁强力技能“猎杀波动”，其次确保龙骑姐姐在队伍中，进入任务范围区域后会看到一间武器屋，普罗特躲在屋内使用各种远程枪械攻击，近身战就交给艾拉妮亚吧。能量槽满了之后就发动“猎杀波动”，几乎可以无伤搞定。

成功完成任务后还可解锁奖杯“畅游雪原”。

●任务六

时间	17 :00 ~ 18:59	任务名	钢之暴风雪
要求	回避攻击直至限定时间结束		
奖励	控制系统 ×3、万灵药 ×5、凤凰尾巴 ×2		

说明

不要求无伤，只要能活着撑够90秒就可以。注意不要跑出任务范围区域，导弹的频率很密集，单靠翻滚回避很难完全无伤，可以利用吃药或是使用技能“星光弹”的无敌时间来扛过。

●任务七

时间	19 :00 ~ 20:59	任务名	拨开积雪即可得见
要求	获得埋在雪中的控制系统		
奖励	控制系统 ×5、万灵药 ×5、凤凰尾巴 ×2		

说明

一共需要捡起7个控制系统。夜晚相对好捡一些。

●任务八

时间	21:00 ~ 22:59	任务名	全面雪崩
要求	打倒全部敌人		
奖励	控制系统 ×5、万灵药 ×5、凤凰尾巴 ×2		

说明

总计有4波敌人，前三波都是杂兵，没啥需要特别注意的。第四波登场的死亡鹰爪对枪弹有耐性，除非攻击其腹部的弱点，否则很难造成大伤害。让艾拉妮亚牵制住它的行动，找准机会使用“猎杀波动”给予巨大伤害吧。闪光弹的收益也还算不错。

●任务九

时间	2:00 ~ 3:59	任务名	白雪与幽灵
要求	打倒全部敌人		
奖励	控制系统 ×5、万灵药 ×5、凤凰尾巴 ×2		

说明

只有一波杂兵，消灭即可，无难度。

●任务十

时间	5:00 ~ 6:59	任务名	野生之理
要求	打倒全部敌人		
奖励	控制系统 ×3、万灵药 ×5、凤凰尾巴 ×2		

说明

总计3个敌人，全部都是体型巨大、伤害高的强敌。一定要活用旁边的武器屋，及时更换伤害高的枪械。举枪瞄准时应速战速决，避免被夹击的不利局面。



回忆相本

这是二周目以后才会解锁的内容。按下触控板后选择“画廊”会出现新的“回忆相本”模式，这里总计有10张照片，都是要在特定的位置才能拍摄到的（并且只能拍摄一次）。这个收集是不对应奖杯的，做不做全凭玩家心情。但不少拍摄点小有难度，因为判定很是微妙……拍摄方法就是走到指定的地点后会出现“拍摄”的提示，按下○键就行了。10张照片对应的位置如下。



保证失眠

【仅限主线剧情中获得】开始游戏后的第一个自动贩售机存档点旁。



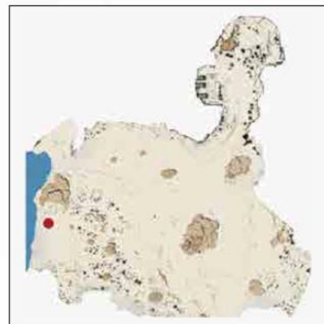
普罗恩普特独家绝活！

拍摄点位于从基地往雪山脱出的路上，骑摩托靠走右侧路线，在一块凸起的石头平台上会出现拍照点。建议靠近目的地时就把车速降到最低（甚至可以停下来），就不会错过拍照时机了。



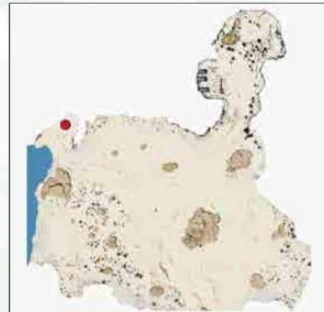
治愈系迦楼罗小弟

靠近湖边的位置。对照地图来寻找吧。



谈心？

主线剧情进行到“与过去做出了断”之后，在雪山的营地可以拍摄到。



可别被甩下去啊！

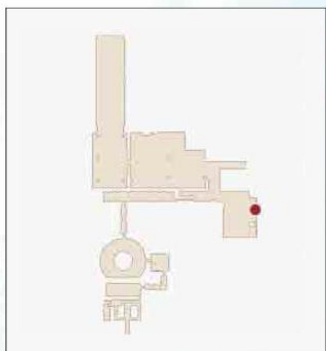
主线剧情进行到“与过去做出了断”之后，前往地图北侧的研究所的路上。拍摄点位于即将抵达下车区域的边缘处，在路的中央位置，必须乘坐摩托车时才会看到。





肯尼都是为你

【仅限主线剧情中获得】第一次和艾拉妮亚汇合后，需要在 3 分钟内低达摩托车所在地。在这片区域靠东侧的角落中会发现一只肯尼人偶。拍摄点就在它旁边。



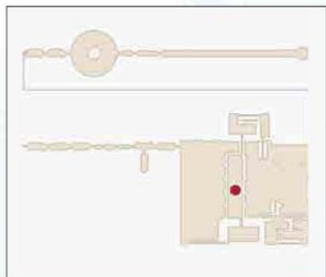
猎到凯撒凶恶巨兽之王~！

完成区域任务“安哥尔山脉的皇帝”之后，在打倒贝爷的地方可以拍摄到。



合作无间

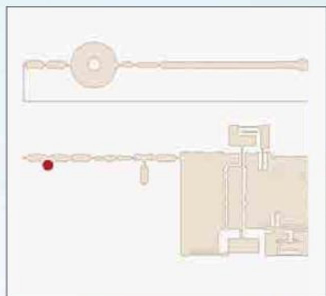
【仅限主线剧情中获得】这个拍摄点解锁条件有些苛刻。从图中我们可以看到，在研究所中间区域有一条狭长的走廊，走廊下方会出现 2 名魔导兵和一个防御系统。首先要对敌人发动背袭，成功的话就会触发与艾拉妮亚的连携攻击。之后返回上方的走廊，在中间位置就会出现拍摄点了。





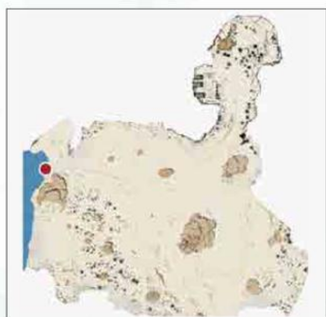
拼上性命的最后决战

【仅限主线剧情中获得】最终决战前的走廊。



第一次冰上垂钓

靠近雪山存档点的湖边。





计分挑战模式

一周目通关后会开启积分挑战模式，说白了就是个赛车小游戏。一共有三条赛道，全部取得 3 星评价的话可解锁奖杯“顽强骑士”。三条赛道取得三星评价的要求分别为：

晴朗滑行 :01:13 以内

惊险雪崩 :01:30 以内

极致赛道 :01:17 以内

说是三条赛道，其实就是那一条，只不过翻转或是加了个天气变化就冒充新赛道而已。想要取得高分，首先要对地形有足够的掌握，因为像沿途碰到的石头啦、树干啦、或是敌人，都会影响到速度。跳跃的斜坡尽量不要用，很容易失去平衡。其次，沿途的加速水晶尽可能地多吃，保持住加速状态。最后也是最重要的一点就是，开场一定要加速。开场加速的时机就在倒数结束并听到铃声响起时立刻按下 R2 键，成功的话一开始就会处于加速的状态下，可以节省 1 秒多的时间。



挑战艾拉妮亚

和格拉迪奥篇一样，艾拉妮亚也作为挑战 BOSS 出现在“EXTRA BATTLE”这个模式中，同样玩家能使用的回复道具非常有限，只有治疗剂 ×1、万灵药 ×2、凤凰尾巴 ×1。而且普罗特原本依靠的就是远程攻击，应对像艾拉妮亚这种速度见长的敌人，总会让玩家觉得非常辛苦。

但实际上，这个敌人远远比柯尔将军好应对得多。基本战术就是拉远距离用手枪射击，同时看准其攻击的时刻翻滚回避，当然，手枪是对她造不成多少伤害的。主要伤害来源于两个技能，一是暂满三槽必杀技后使用“猎杀波动”，但要注意，这招最好是在艾拉妮亚用完技能后的短暂硬直时间中发动，与艾拉妮亚的距离也是越近越好，否则很容易被回避掉；二是持续使用手枪攻击后会以一定概率令其崩溃，此时马上接△键的近战溃击就可造成可观伤害。

艾拉妮亚体力下降至 1/3 时会进入魔导枪强化状态，这招只能连续翻滚回避或是用必杀技的拍照的无敌时间来拖延过去（我个人建议还是回避），总之注意观察小地图上她所在的位置，别滚进龙骑姐姐的怀里去就好了……

奖杯一览

杯种 / 点数	奖杯 / 成就名称	解锁方法
铜杯	一击必杀	以潜行击杀打倒 3 个敌人
铜杯	夺命抢手	以近战溃击打倒 30 个敌人
铜杯	战场摄影师	以自拍技能拍摄 10 张照片
铜杯	不动摇的羁绊	以普通难度完成 DLC 篇章
银杯	畅游雪原	打倒凯撒凶猛巨兽
铜杯	龙骑士克星	打倒艾拉妮亚
金杯	顽强骑士	在积分挑战模式的所有赛道中获得最高评价

2012年问世的《暗黑破坏神Ⅲ》虽发行初期得到了褒贬不一的评价，但随着资料片《夺魂之镰》的发布以及优秀的运营策略，逐渐挽回了失去的口碑。这个夏天，玩家们苦苦盼望的新职业死灵法师终于得到了兑现，以“死灵法师的崛起”DLC的形式加入到《夺魂之镰》中。作为PC平台上最受欢迎的游戏之一，下文也不再过多赘述，主要讲解一下主机版的系统区别以及死灵法师的相关内容。

暗黑破坏神Ⅲ 永恒之战版		PS4 XOne Blizzard
Diablo III: Eternal Collection		动作角色扮演 / 美版
2017年6月27日	本地1～4人、在线1～4人	无对应周边
售价为PS4：465港币/XOne：284港币		

文 六等星 美编 Juxi

主机对应版本1.22（等同于PC端版本2.60）
本文部分名称以主机端为准，与国服存在差异

DLC补完计划 DLC GUIDE

主机端获得DLC方式

本次DLC内容将不支持PS3/X360平台，也就是说该两个平台的《暗黑破坏神Ⅲ》将会停止网络联机服务，当然奖杯/成就方面也不会增加DLC内容。

在PS4/XOne平台此前购买过《终极邪恶版》数字版的玩家更新后可继续游玩。

PS4版

PS商店中包含了《夺魂之镰》资料片的《终极邪恶版》将会下架，更换为包含了DLC的《永恒之战版》以及可单独购买的DLC。在拥有《终极邪恶版》的情况下 购买了DLC后，《永恒之战版》的售价会变为免费。

XOne版

Xbox商店中的《终极邪恶版》虽不会下架，但商店界面无法购买并提示玩家跳转至《永恒之战版》的页面。《永恒之战版》将以组合包而非独立商品的形式推出，内含DLC和《终极邪恶版》的内容。

系统差异

操作列表

XOne按键	PS4按键	指令功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	翻滚
LB键	L1键	使用治疗药
LT键	L2键	锁定怪物
X键	□键	技能1
A键	×键	技能2
B键	○键	技能3
Y键	△键	技能4
RB键	R1键	技能5
RT键	R2键	技能6
RS键	R3键	发信号
方向键←	方向键←	赛季面板
方向键→	方向键→	回城
方向键↑	方向键↑	快捷装备
方向键↓	方向键↓	查看地图
Menu键	触控板	装备/技能面板
View键	OPTIONS键	暂停菜单

对于PC版而言，主机版操作没有太大改动，仅加入了右摇杆可以翻滚的操作，但对于躲避攻击来说没有太大的帮助。

机制区别

背包

将方格式背包修改成了拥有60单位容量的背包，不再需要考虑装备的排列问题，但双手武器这类物品依旧会占据背包的2个单位。



奈非天荣耀（Nephalem Glory）

主机版独有的BUFF系统，连续击杀怪物会一定几率掉落金黄色的小球（与生命之球样式相同）。当玩家捡取一个时会提升移动速度，两个时会触发连环闪电，三个时攻击敌人会出现爆炸效果，之后再次捡取会延长20秒BUFF效果时间。



联机游玩

本作不再强制要求联网游玩，并且与玩家组队时网络状况是根据加入玩家与房主的网络状况而定，所以在国内依然可以体验到流畅的多人模式。



死灵法师的崛起



职业特性

作为经典职业，《暗黑破坏神Ⅲ》中的死灵法师相对于前作并未做出太大改变，不过由于如今机能提升，当年令电脑卡得掉帧的亡灵大军，如今看来更具魄力。

死灵法师的技能主要分为充能技能（吸取精魄）、输出技能（消耗精魄）、亡灵技能（召唤物）、消耗尸体技能（利用尸体输出）、辅助技能以及DEBUFF技能。

死灵法师通过充能、输出技能和召唤物进行输出，并通过击杀的敌人以及消失的召唤物产生尸体，再通过尸体打出伤害爆发。在面对怪海时强力的技能输出与召唤物输出不仅能达成永动模式，迎战精英BOSS时抗打的召唤物与被动技能还可以确保死灵法师不受到致命的威胁。

技能一览 SKILLS



主要技能 PRIMARY



骨刺 Bone Spikes

生成 24 点精魄，远距离从地下召唤骨刺攻击敌人造成 150% 的武器伤害。

符文效果

Sudden Impact ：首次攻击能让敌人眩晕 1 秒。

Bone Pillars ：随机攻击两名敌人造成 225% 的武器伤害。

Frost Spikes ：变为冰属性攻击，并使敌人速度降低 60%，持续 2 秒。

Path of Bones ：骨刺变为直线攻击，造成 100% 的武器伤害，敌人距离越远伤害越高，最多可以提升 100% 的武器伤害。

Blood Spikes ：使敌人流血 2 秒并造成 50% 的武器伤害，持续时间内恢复最大生命值的 0.5%。





恐镰 Grim Scythe

生成 24 点精魄，近距离对扇形范围敌人造成 150% 的武器伤害。

符文效果

Execution ：5% 几率秒杀生命值不足 20% 的敌人。

Dual Scythes ：镰刀变为两把，并将敌人聚集在面前。

Cursed Scythe ：15% 几率对敌人造成随机效果诅咒。

Frost Scythe ：命中敌人可提升玩家 1% 的攻击速度，持续 5 秒，最高叠加 15 层。

Blood Scythe ：命中敌人后恢复最大生命值的 1%。



鲜血虹吸 Siphon Blood

生成 15 点精魄并恢复 2% 的最大生命值，持续攻击敌人造成 300% 的武器伤害。

符文效果

Blood Sucker ：吸取 40 码内的生命之球。

Suppress ：令敌人移动速度降低 75%。

Power Shift ：每次攻击伤害提升 10%，最高叠加 10 层。

Purity of Essence ：生命值全满时生成精魄提高至 20 点（增加 5 点）。

Drain Life ：恢复 6% 的最大生命值，但不在生成精魄。

次要技能 SECONDARY



骨矛 Bone Spear

消耗 20 点精魄，贯穿敌人造成 500% 的武器伤害。

符文效果

Blighted Marrow ：每贯穿一名敌人伤害提高 15%。

Teeth ：对小范围扇形敌人造成 300% 的武器伤害。

Crystallization ：被击中的敌人攻击速度降低 20%，每击中一名敌人提升攻击速度 3%，持续 3 秒，最高叠加 10 层。

Shatter ：没有贯穿效果，命中目标后将会爆炸并对 15 码的敌人造成 500% 的武器伤害。

Blood Spear ：通过消耗 10% 的生命值，将伤害提高至 650%。





骷髅法师 Skeletal Mage

消耗 40 点精魄，召唤一名具有 400% 的武器伤害的骷髅法师，持续 6 秒。

符文效果

Gift of Death ：消失的骷髅法师将会产生一具尸体。

Contamination ：骷髅法师不可移动，对范围内的敌人持续造成 100% 的武器伤害。

Skeleton Archer ：召唤物变为骷髅弓箭手，骷髅弓箭手的每次攻击可提升玩家 3% 的攻击速度，持续 5 秒，最高叠加 10 层。



Singularity ：消耗所有精魄召唤一名骷髅法师，每 1 点精魄提升骷髅法师 3% 的伤害。

Life Support ：消耗 10% 生命，延长骷髅法师持续时间 2 秒。



死亡新星 Death Nova

消耗 20 点精魄，对 25 码内的敌人造成 350% 的武器伤害。

符文效果

Unstable Compound ：下一次施法将扩大 5 码范围，可扩大 2 次。

Tendril Nova ：造成 250% 的武器伤害，每命中一名敌人恢复 1% 的最大生命值

Blight ：生成一滩毒液，使敌人降低 60% 移动速度，并在 1 秒内降低 15% 攻击伤害。

Bone Nova ：对 12 码内的敌人造成 475% 的武器伤害。

Blood Nova 消耗 10% 生命，对 25 码内的敌人造成 450% 的武器伤害。



尸骸技能 CORPSES



邪爆 Corpse Explosion

引爆 11 码范围内最多 5 具尸体，对 20 码范围内的敌人造成 350% 的武器伤害。

符文效果

Bloody Mess：爆炸范围提升至 25 码。

Close Quarters：引爆身边最多 5 具尸体，对 20 码范围内的敌人造成 525% 的武器伤害。

Shrapnel：尸体朝着面对着的方向，呈扇形爆炸。

Dead Cold：冻结所有被爆炸波及的敌人，持续 2 秒。

Final Embrace：每具尸体消耗 2% 生命值，尸体会冲向附近的敌人爆炸。



尸矛 Corpse Lance

利用一具尸体生成尸矛，对目标造成 1750% 的武器伤害。

符文效果

Shredding Splinters：尸矛使目标降低 10% 的移动速度与 6% 的攻击力，持续 10 秒，最高叠加 5 层。

Brittle Touch：敌人容易受到重创，受暴击几率提高 5%，持续 5 秒。

Ricochet：20% 的几率额外弹射一根尸矛。

Visceral Impact：令目标昏迷 3 秒。

Blood Lance：消耗 2% 的生命值，向目标发射一根额外 525% 武器伤害的血矛。



吞噬 Devour

吞噬 60 码内的尸体，每具尸体回复 10 点精魄。

符文效果

Satiated：每具尸体还将提高 2% 的生命上限，持续 2 秒。

Ruthless：尸体与仆从都会被吞噬。

Devouring Aura：自动吞噬 15 码范围内的尸体，并增加金币拾取范围 50%。

Voracious：每吞噬一具尸体，精魂消耗降低 2%，持续 5 秒。

Cannibalize：每具尸体还将恢复 3% 的最大生命值。



亡魂复生 Revive

复活 20 码范围内的至多 10 具尸体 持续 19 秒。

符文效果

Personal Army：每一具尸体会使玩家受到的伤害降低 1%。

Horrific Return：复活尸体时会对 20 码内的敌人造成 3 秒恐惧。

Purgatory：复活后的尸体在效果结束后会变回尸体。

Recklessness：尸体提升 25% 伤害 但持续时间下降至 12 秒。

Oblation：尸体提升 20% 伤害 但每具尸体都将消耗 3% 生命值。



复活技能 REANIMATION



号令骸骨 Command Skeletons

召唤 7 具骷髅仆从，骷髅拥有 50% 的武器伤害，消耗 50 点精魄主动使用指挥技能可让骷髅仆从对该名敌人造成伤害提高 50%。

符文效果

Enforcer：指挥技能消耗的精魄降低至 25 点。

Frenzy：指挥技能还将提高骷髅仆从 25% 的攻击速度。

Dark Mending：使用指挥技能后，骷髅仆从的每次攻击恢复玩家 0.5% 的最大生命值。

Freezing Grasp：指挥技能锁定的目标会被冻结 3 秒。

Kill Command：指挥仆从冲向目标自爆，对 15 码内的敌人造成 215% 的武器伤害。



号令傀儡 Command Golem

召唤一名拥有 450% 武器伤害的傀儡。主动使用指挥技能将使傀儡瓦解成 5 具尸体。

符文效果

Flesh Golem：瓦解的尸体增加至 8 具。

Ice Golem：傀儡不再瓦解，改为冻结范围内敌人 3 秒，并使其受到暴击几率提升 10%，持续 10 秒。

Bone Golem：傀儡化为旋风，将沿途上的敌人席卷至目标地点并眩晕 2 秒，合计造成 2000% 的武器伤害。

Decay Golem：吞噬目标范围内的尸体，每一具尸体提升傀儡 30% 伤害，持续 10 秒。

Blood Golem：傀儡在目标位置重生并恢复 25% 的最大生命值，重生时还会造成 450% 的武器伤害。



亡者大军 Army of the Dead

召唤亡者大军对目标位置 15 码内造成 12000% 的武器伤害。

符文效果

Blighted Grasp：生成一个 15 码范围的亡灵大军，持续 5 秒并造成合计 14000% 的武器伤害。

Dead Valley：亡灵大军会将敌人聚集在中心。

Unconventional Warfare：亡灵大军在 4 秒内随机攻击敌人，合计造成 50000% 的武器伤害。

Frozen Army：亡灵大军将呈直线方向践踏沿路的敌人。

Dead Storm：消耗 20% 生命值，使玩家周围环绕着亡灵大军，持续 5 秒并造成 15500% 的武器伤害。





亡者领域 Land of the Dead

10 秒内可以任意使用尸骸类技能。（相当于无限尸体）

符文效果

Frozen Lands：冻结领域内的所有敌人。

Plaguelands：领域将持续对敌人造成伤害，最高为 10000% 的武器伤害。

Shallow Graves：每杀死 10 名敌人领域延长 1 秒，最多延长 2 秒。

Invigoration：领域内技能无需消耗精魂。

Land of Plenty：领域内每杀死一名敌人恢复 2% 的最大生命值。

诅咒技能 CURSES

衰老 Decrepify

消耗 10 点精魄，使敌人移动速度降低 75%，造成伤害降低 30%，持续 30 秒。

符文效果

Dizzying Curse：10% 的几率令敌人眩晕 2 秒。

Enfeeblement：降低移动速度 100%，5 秒后逐渐恢复成正常状态。

Opportunist：每诅咒一名敌人都会提升自己 3% 的移动速度，最高提升至 30%。

Wither：消除降低移动速度的效果，改为敌人伤害降低 40%。

Borrowed Time：每诅咒一名敌人都会缩短自己 1% 的技能冷却，最高缩短 20%。





吸取生命 Leech

消耗 10 点精魄，击中受诅咒的敌人会恢复 2% 的最大生命值，持续 30 秒。

符文效果

Transmittable：受诅咒的目标死亡后将会诅咒附近一名未受诅咒的敌人。

Osmosis：每诅咒一名敌人，提升生命恢复速度 751 点，最高叠加 20 层。

Blood Flask：每一名受到诅咒的敌人死亡都会缩短药水的冷却时间 1 秒。

Sanguine End：受诅咒的敌人死亡时，恢复相当于击杀敌人生命值 200% 的生命值。

Cursed Ground：每一名受诅咒的敌人，都会每秒恢复玩家 1% 的最大生命值。



脆弱 Frailty

消耗 10 点精魄，被诅咒的敌人生命值低于 15% 时会被秒杀，持续 30 秒。

符文效果

Scent of Blood：仆从攻击对诅咒敌人造成的伤害提升 15%。

Volatile Death：受诅咒的敌人死亡时会爆炸，造成 100% 的武器伤害。

Aura of Frailty：自动诅咒 15 码范围内的敌人，并增加金币拾取范围 50%。

Harvest Essence：每名受到诅咒的敌人都会生成 2 点精魄。

Early Grave：消耗 10% 生命值，将秒杀血线提高至 18%。



血与骨 BLOOD&BONE



骨甲 Bone Armor

消耗 10 点精魂，造成 125% 的武器伤害并生成护甲，每命中一名敌人都可以使受到的伤害降低 3%，最高叠加 10 层，持续 60 秒。

符文效果

Vengeful Armaments：造成的伤害提高至 145% 的武器伤害。

Dislocation：命中的敌人眩晕 2 秒。

Limited Immunity：冷却时间提升至 45 秒，持续时间降低至 5 秒，期间免疫所有伤害和控制。

Harvest of Anguish：每命中一名敌人 提升玩家1%的移动速度。

Thy Flesh Sustained：消耗 20% 生命值，每命中一名敌人，玩家生命恢复值提高 10%。



骨魂 Bone Spirit

释放骨魂攻击敌人，造成 4000% 的武器伤害，每 15 秒获得一次充能，最多充能 3 次，每消耗一具尸体可降低技能 1 秒冷却时间。

符文效果

Astral Projection：骨魂追踪目标时，穿透敌人将提高伤害 15%。

Panic Attack：骨魂命中敌人将会爆炸，并恐惧敌人 2 秒。

Poltergeist：充能次数上升为 4。

Unfinished Business：骨魂命中目标后爆炸，对 10 码范围内敌人造成 1250% 的武器伤害。

Possession：消耗 5% 生命值，骨魂将会魅惑敌人 10 秒。





鲜血奔行 Blood Rush

消耗 5% 生命值，闪烁到 50 码外的位置。

符文效果

Potency：施法后提升护甲值 100%，持续 2 秒。

Transfusion：每穿越一名敌人，恢复玩家 2% 的最大生命值。

Molting：在原本的位置生成一具尸体。

Hemostasis：不再消耗生命值。

Metabolism：拥有 2 次充能，但消耗生命值加倍。



血魂双分 Simulacrum

消耗 25% 生命值，创造一具模仿玩家释放次要技能的分身，持续 15 秒，冷却 120 秒。

符文效果

Cursed Form：分身存在时，任何诅咒技能都将一次释放 3 种诅咒。

Reservoir：分身存在时，精魄上限提高 100%。

Self Sacrifice：分身存在时死亡，将会消除分身并恢复玩家全部生命值。

Blood Debt：分身存在时，其他技能消耗生命值降低 75%。

Blood and Bone：多创造一名分身，但持续时间缩短至 10 秒。

被动技能 PASSIVE


Fueled by Death
每消耗一具尸体，提高玩家3%移动速度，最高叠加10层，持续5秒。


Life from Death
每消耗一具尸体有20%几率生成生命之球。


Stand Alone
护甲值提高100%，每存在一名仆从效果降低10%。


Bone Prison
骨刺、骨矛、骨魂有30%几率禁锢敌人，持续3秒。


Commander of the Dead
主动指挥技能消耗的精魂以及冷却时间降低30%。


Swift Harvesting
骨刺、恐镰、鲜血虹吸攻击速度提高15%。


Extended Servitude
仆从持续时间延长25%。


Rigor Mortis
毒属性技能将会降低敌人30%移动速度和攻击速度，持续5秒。


Overwhelming Essence
精魄上限提高40点。


Dark Reaping
装备镰刀攻击时获得2%精魄和最大生命值恢复。


Spreading Malediction
每名受到诅咒影响的敌人都会提高玩家1%伤害。


Eternal Torment
诅咒消耗精魄降低5%，并且永久持续。


Final Service
玩家死亡后将会耗尽所有仆从重生，并在4秒内免疫所有伤害，冷却时间60秒。


Grisly Tribute
仆从击中敌人时恢复相当于玩家生命恢复效果10%的生命值。


Draw Life
20码范围内每一名敌人都会提高生命恢复速度10%。


Serration
敌人每距离玩家远1.5码，骨刺、骨矛、骨魂造成的伤害便会提高1%，最高提升20%。


Aberrant Animator
仆从获得玩家200%的荆棘伤害。


Blood for Blood
每捡取一颗生命之球都会使下次技能消耗的生命值归零，可累计存储10次效果。


Blood is Power
当损失100%最大生命值的血量时，所有技能冷却时间缩短20%，仅对每次冷却时间生效一次。


Rathma's Shield
使用亡者领域、亡者大军、血魂双分后，4秒内不会损失任何生命值。



死灵法师套装介绍及地下城说明

随着死灵法师一同推出的传奇套装共有5套，其中4套为6件全身套装，1套为2件武器套装。全身套装都有各自对应的套装地下城副本可供探索。

BONES OF RATHMA
拉斯玛的骨甲



件数	效果
2件	仆从攻击时一定几率缩短亡灵大军冷却时间1秒
4件	仆从攻击时受到伤害减少1%，最高叠加50层，持续15秒
6件	每一名骷髅法师都将提高仆从和亡灵大军伤害250%

以仆从作为主要输出手段，宠物流玩法的核心套装。大量的仆从和骷髅法师，同时稳定的生成精魄手段是套装属性运转的基础。推荐以骷髅法师的3号符文（提升攻击速度，加快精魄生成）配合仆从数量众多的号令骸骨作为核心技能，被动可以选择Extended Servitude和Grisly Tribute等提升仆从性能的技能。

地下城

套装地下城位于第二章地图Temple of the Firstborn Level 1，进入地图后直接沿左走进入The Sacred Path，随后到达下图位置即可。

主要目标	累计使亡灵大军冷却时间减少500
	召唤100名骷髅法师
基础达成	规定时间内完成一个目标并消灭320名敌人。
精通达成	规定时间内完成全部目标并消灭所有敌人



TRAG'OUL'S AVATAR
塔格奥的化身



件数	效果
2件	鲜血奔行拥有所有符文效果
4件	生命值全满时，技能吸取的血量可以提升玩家的最大生命值，最高提升100%，持续45秒
6件	消耗生命的技能可以造成额外3300%的武器伤害，当消耗200%生命值后，技能获得的治疗量还会提高100%

将生命值作为消耗品来进行战斗，令对应许多高伤害技能的5号符文得到质的飞跃，例如死亡新星的5号符文配合血魂双分可以爆发相当恐怖的输出。当然这种奔放的玩法也非常容易玩脱，所以被动尽量选择与血量求生相挂钩的技能，例如Blood is Power，Draw Life和保命用的Final Service。

地下城

套装地下层位于第四章地图 Upper Realm of Cursed Fate，进入地图后到达下图位置即可。



主要目标	使用技能消耗1000%的玩家最大生命值
	使用技能恢复1000%的玩家最大生命值
基础达成	规定时间内完成一个目标并消灭290名敌人。
精通达成	规定时间内完成全部目标并消灭所有敌人

GRACE OF INARIUS

伊纳瑞斯的恩泽



件数	效果
2件	骨甲伤害提升1000%
4件	骨甲每命中一名敌人，伤害减免效果额外提高2%
6件	骨甲会召唤出骸骨风暴，对敌人造成750%的武器伤害，并且玩家对其造成伤害提高2750%

没有任何玩法倾向，单纯将玩家的攻击力提升2750%的此套装可以使死灵法师的玩法更加多样化。玩家同样可选择宠物流的玩法进行搭配，也能通过其他零散的传奇装备堆叠伤害加成，利用邪爆或者尸矛这种技能进行爆发输出，输出效率要比宠物流高出不少。

地下城

套装地下层位于第一章地图 Drowned Temple，进入正前方的副本即可看到。



主要目标	使用骨甲夺取100名敌人的头骨
	杀死200名被骸骨风暴波及的敌人
基础达成	规定时间内完成一个目标并消灭170名敌人。
精通达成	规定时间内完成全部目标并消灭所有敌人

PESTILENCE MASTER'S SHROUD

死疫使者的裹布



件数	效果
2件	每吞噬一具尸体，便会自动发射出一根尸矛
4件	骨矛每命中一名敌人，玩家受到的伤害降低2%，最高降低50%，持续15秒
6件	每吞噬一具尸体，下一次骨矛伤害提高3000%

虽然将吞噬与尸矛结合在一起，但没有符文效果的尸矛伤害不够明显，作为主要加成目标的骨矛，其耗精魄、伤害、施法范围、使用难度都非常不理想，不仅需要细心地操作，还要担心尸体耗尽后精魄不足的问题。如果能有其他替代品的话还是放弃该套装吧。

地下城

套装地下层位于第三章地图 The Keep Depths Level3，进入 BOSS 房前的入口处。



主要目标	使用叠加BUFF的骨矛命中200名敌人
	累计受到伤害不超过40万。
基础达成	规定时间内完成一个目标并消灭155名敌人。
精通达成	规定时间内完成全部目标并消灭所有敌人

JESSETH ARMS

杰西斯武装

件数	效果
2件	当指挥号令骸骨攻击的敌人被消灭时，会自动攻击下一个目标
	当你指挥骸骨攻击时，你所有仆从造成的伤害提高400%

武器与副手两件套，简单实用，可以说是宠物流的必备装备。该两件套没有对应的地下层副本。



DLC新增奖杯/成就

难点奖杯/成就

The Silence When You Speak to Me

选择剧情模式（CAMPAIGN）第五章最后一节，沿途会遇见三次死灵法师Ordan，除第一次自动说话外，后面两次都与其对话并且选择所有选项即可获得本奖杯/成就。

Skeleton Crew

所有名称带银边、金边的敌人都算在内，但是一定要确保是由骷髅仆从补刀击杀，菜单中Challenges→Classes中可以查看到完成进度。

Bone Skewer

推荐骨矛4号符文，进入第二章的Temple of the Firstborn Level1区域，吸引大量敌人击杀即可获得本奖杯/成就。



Terror in the Blood

看似非常困难，其实在Diablo阵亡后立马对着尸体放技能下降血量，即可获得本奖杯/成就。

新增奖杯/成就一览

杯种/点数	奖杯/成就名称	解锁方法
铜杯/20	The Silence When You Speak to Me	听完死灵法师Ordan在Pandemonium Fortress所有对话
铜杯/20	Serve the Balance	死灵法师达到70级
铜杯/20	Bringer of Order	用死灵法师完成第五章
铜杯/20	Bone Skewer	用骨矛在3秒内伤害40个敌人
铜杯/20	What Is Dead Can Sometimes Die	用尸体累计杀死1000个敌人
铜杯/20	Curse Your Enthusiasm	累计杀死5000个被诅咒的敌人
铜杯/25	Terror in the Blood	生命值低于10%时用消耗生命值技能击败Diablo
铜杯/20	Game of Bones	用骨甲扯下Skeleton King的骨头
银杯/25	Skeleton Crew	用号令骷髅仆从杀死500名精英以上的敌人
银杯/25	Self Controlled	在Diablo二阶段中，用血魂双分击败暗影幻想



ゼルダの伝説 THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

DLC 补完计划 DLC GUIDE

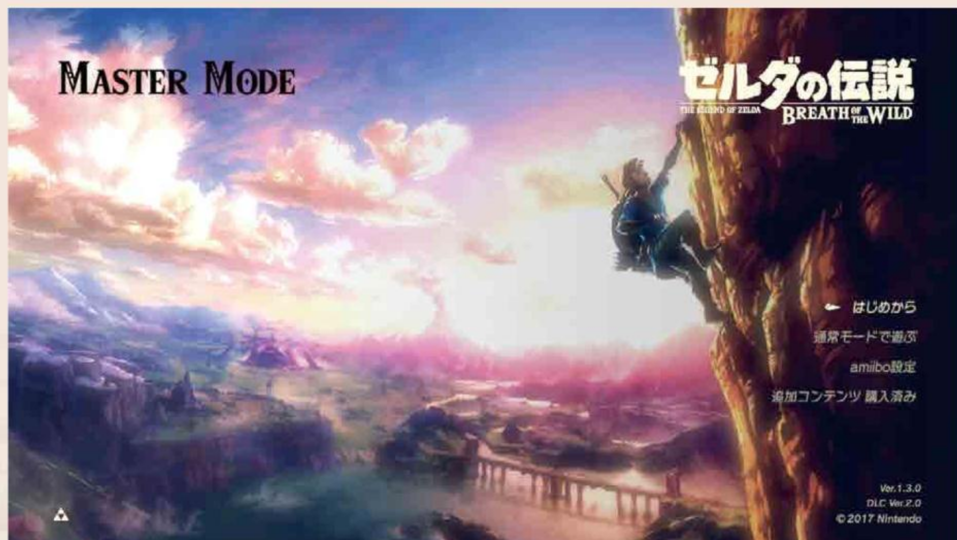
在万千玩家的热烈期盼中《塞尔达传说 荒野之息》的第1个DLC终于登场。这个名为《试炼之霸者》的DLC增加了很多新内容，其中最令人激动的就是大师模式和剑之试炼。闲话就不多说了，本期就为大家献上有关此DLC的详细介绍！

文 纱迦 美编 Juxi

对应游戏版本：1.3.0

塞尔达传说 荒野之息		Wii U / NS Nintendo
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド		动作角色扮演 日版
2017年3月3日	本地1人	无对应周边
售价为NS/Wii U：6980日元		

《试炼之霸者》新增内容一览



· 新增高难度挑战：剑之试炼。

· 新增大师难度，需要重新开档。大师难度中一样有剑之试炼。

· 新增9件防具。

· 新增足迹模式，可以显示林克在最近200小时中的行动路线。在地图画面中按X键开启。

· 可以建立一个自定义传送点。

大师难度

大师难度（マスタ-モ-ド/MASTER MODE）是这个DLC新增的难度。在标题画面中选择以此难度开始，即可进入大师难度。大师难度不能继承此前玩家在正常难度中的任何数据，必须从零开始。

怪物译名 为简便起见 本攻略根据敌人的造型为其起了名字 具体如下：哥布林（ボコブリン/Bokoblin）、长脸怪（モリブリン/Moblin）、蜥蜴（リザフォス/Lizalfos）、人马怪（ライネル/Lynel）、石巨人（イワロック/Stone Talus）、独眼巨人（ヒノックス/Hinox）。

特征

大师难度有别于正常难度的特征如下：

·只有两个档位，分别是 1 个手动存档和 1 个自动存档。

·敌人强度提高，部分强敌会提前出场。例如在初始区域就能遇到人马怪。

·满足特定条件会遇到黄金人马怪。

·会出现乘坐空中气球平台的敌人，夺过来后可以实现空中移动。

·敌人在未受到攻击的情况下，一定时间后会自动回血。

·游戏画面左下方会始终显示白色的三角力量标志。

·读盘画面的颜色改为上红下黑。

心得

大师难度最麻烦的地方就是战斗难度大幅提升，特别是敌人能够自动回血这点，使得以往在普通难度无往而不利的炸弹磨血大法不再奏效。不过熟悉游戏的规则之后，玩家依然能够横行于海拉尔大陆。

氪金Amiibo

大师难度中一样可以使用 Amiibo，如果林克在初期就拥有大量 Amiibo 带来的高级武器，那么难度显然会直线下降。获得降落伞之后来到地面，就可以用 Amiibo 召唤艾波娜，大大提高移动速度。

活用DLC防具

本 DLC 追加了 9 件新防具，其中最有用的是梅祖拉的面具。穿戴之后普通的敌人不会主动攻击林克，从而避免了无数战斗。其他 DLC 防具虽然性能一般，但在早期也能派上大用场。而且这些 DLC 防具都在海拉尔平原一带，开始游戏后不久就可以获得。

避免无谓之战

大师难度下很难做到以战养战，因此没有必要的战斗就尽量避免。利用梅祖拉的面具可以有效回避战斗。如果感觉装备不够用，可以多去海拉尔王城偷些好东西回来。空中平台上往往也有不错的装备。

黄金人马怪

本作最强的非 BOSS 敌人是白银人马怪，不过在大师难度下还增加了更强的黄金人马怪。黄金人马怪拥有远胜白银人马怪的数值，HP 高达 7500 点。其出现条件是在大师难度下解放四神兽，之后它会出现于斗技场遗迹的最下层。在其他地方也有机会遇到它。



新增支线解法

在拥有了 DLC 之后，当玩家进入游戏时，会自动追加 7 个支线任务。这 7 个支线任务关系到全部新防具、自定义传送点和剑之试炼，下面就来解说一下。剑之试炼部分有单独章节，这里不再赘述。

Ex 奇妙なお面のウワサ

Ex Strange Mask Rumors

先来到森の马宿（Woodland Stable），在马宿的桌子上阅读《ウワサのミツバちゃん Ex 増刊号 Vol.1》（Super Rumor Mill EX:Volume 1）。读完后前往迷いの森（Lost Woods），宝箱的位置如图中林克所在的位置。要想来到这里，既可以从コログの森（Korok Forest）出发，也可以从外部进来，可事先在地图上做好标记，然后将搜索雷达设为宝箱，这样会比较容易找到。宝箱在一个树洞里，这里有宝箱的树洞不止一个，不过只有标着 EX 字样的宝箱才是我们要找的。注意当身边起大雾的时候就不能继续往前了，否则会强制退回出发点。

宝箱里是コログのお面（Korok Mask），装备这个面具后，如果附近有还未发现的种子，面具会左右晃动，上面的风车发簪会转动并发出光芒，同时还有一句语音作为提示，不过总的来说还是看攻略最为方便。这个面具不能染色，也不能强化。



Ex 瞬间移动？！のウワサ

Ex Teleportation Rumors!

先来到ミナッカレ马宿（South Akkala Stable），在马宿里的桌子上阅读《ウワサのミツバちゃん Ex 増刊号 Vol.2》（Super Rumor Mill EX:Volume 2）。读完后前往地图东北角的ロ－メイ岛（Lomei



小心崩牙 如果玩家实在缺乏料理的话，可以用 5 捆柴来煮出一个“硬邦邦的料理”，不过回复效果十分感人。

Labyrinth Island)，如果之前有来过这里的话可以直接传送到トゥ·カロの祠(Tu Ka'loh Shrine)。从祠门口往前，跳下有上升气流的小洞来到最底部，这里有不少守护者，运气好的话可以用一个盾返同时干掉好几个守护者。在如前图光标所示的位置可以找到一个宝箱，里面是ワ-プマ-カ-(Travel Medallion)。

现在就可以自由设置传送点了，方法是打开物品栏翻到最右边的大事な物(Key Items)，手动选择ワ-プマ-カ-(Travel Medallion)，即可在此时林克的脚下设置一个自定义传送点，今后可以在大地图上选择传送回这里。

设置自定义传送点不消耗任何东西，但最多只能同时设置一个。设置新的传送点时系统会提示玩家已存在老的传送点，选择继续的话新的传送点就会覆盖掉老的传送点。这个传送点的位置相当精确，比如在林克家的床边设置一个，就可以直接传送回来睡觉了。

Ex ラムダの秘宝 太古の假面

Ex Treasure:Ancient Mask

来到始まりの塔(Great Plateau Tower)东边的ハイラル宿场町 迹地(Outpost Ruins)，可以将目的地设为此任务，这样能直接看到具体位置。阅读这里书架上的书，全部读完之后任务就会更新。

书中提到的秘宝共有8处，不过这个任务只要求找到其中的一处。地点是始まりの塔(Great Plateau Tower)北边的コモロ池(Lake Kolomo)附近，具体可以参见附图中林克的位置。来到这里会看到地里埋着一个宝箱，用磁铁拉出来之后打开，里面就是梅祖拉的面具(ムジュラの假面/Mojora's Mask)。它的装备效果和从魔物商店里换到的魔物面具差不多，能够让敌人不主动攻击你。但梅祖拉的面具能够同时对应多种敌人，而不像魔物面具那样只能分别对应，所以实用性非常高。梅祖拉的面具能让最高难度变得简单无数倍，不过仍需注意的是，它对人类、守护者、BOSS系敌人(石巨人、独眼巨人、沙鱼怪)无效。





Ex ラムダの秘宝 黄昏の冠

Ex Treasure:Twilight Relic

读过记载了8个秘宝位置的书后，前往平原の塔(Central Tower)西北方的贤者の神殿迹(Sage Temple Ruins)，具体位置可以参见附图中林克的所在地。用磁铁拉出埋在地上的宝箱，里面是ミドナの冠(Midna's Helmet)。它的效果是古代兵器耐性上升，但由于不能强化，所以并没有太大的实用度。不过初始7点的防御力在开局还是不错的。



Ex ラムダの秘宝 妖精の绿衣

Ex Treasure:Fairy Clothes

读过记载了8个秘宝位置的书后，可以前往3个地点寻找亭格尔套装。这3个地点全部在ハイラル平原(Hyrule Field)上的古代遗迹里。

チンクルの头巾(Tingle's Hood)位于平原の塔(Central Tower)南边的交易所迹(Exchange Ruins)，用磁铁拉出埋在地上的宝箱后获得，位置可参见附图1。

チンクルの服(Tingle's Shirt)位于海拉尔王城西的监狱迹(Castle Town Prison)，用磁铁拉出埋在地上





智商捉急 剑之试炼的休息点必有3只鱼，这些鱼的智商十分感人，当你靠近它们时，它们就会往岸上躲，然后就停在岸上死鱼跳了。如果现实中鱼都这智商，恐怕基本没多少人会去钓鱼了。





的宝箱后获得，位置可参见附图 2。

チンクルのズボン（Tingle's Tights）在平原の塔（Central Tower）东边的メ-べの町迹（Mabe Village Ruins），宝箱在一个腐朽的守护者身下，同样是用磁铁获得。位置可以参见附图 3。

同时穿戴亭格尔套装时，会获得夜间移动力上升的效果。此外身穿这套衣服靠近村民 NPC 时，会引起他们的反应。不过这个套装同样是不能染色不能强化，防御力相当可怜。



Ex ラムダの秘宝 梦幻の铠

Ex Treasure:Phantasma



读过记载了 8 个秘宝位置的书后，可以前往 3 个地点寻找幻影套装。这 3 个地点全部在ハイラル平原（Hyrule Field）上的古代遗迹里。

ファントムの兜（Phantom Helmet）在斗技场迹地（Coliseum Ruins），也就是用来收集属性武器的那个斗技场，相信各位都很熟悉了。具体位置在最下层，大门进来右手边靠墙处，同样是用磁铁拉出来后获得。位置可以参考附图 4.

ファントムの铠（Phantom Armor）在海拉尔王城正南方的式典场迹（Sacred Ground Ruins），宝箱在水中。位置可以参考附图 5。

ファントムのすねあて（Phantom Greaves）在平原的塔东南的ハイラル军驻屯地迹（Hyrule Garrison Ruins），宝箱在腐朽的守护者旁，位置可以参考附图 6。

幻影套装的效果是攻击力上升，尽管它也不能染色和强化，但在初期是很不错的装备了。另外它也会影响村民 NPC 对林克的态度。

剑之试炼全攻略

剑之试炼是本 DLC 的重头。当玩家回到コログの森（Korok Forest）原本拔出大师之剑的地方后，可以选择把剑插回去，这样就可以挑战剑之试炼。大师难度也有剑之试炼，难度更大，不过攻略方法大同小异，只是对玩家的容错率要求更高。



概述

剑之试炼实际上是一个生存模式，它分为序位、中位、极位 3 种难度。一开始只有序位能选，打过序位出现中位，打过中位出现极位。每打过 1 种难度，大师之剑平时的攻击力就会增加 10 点，3 种难度全部通过后，大师之剑即永久保持 60 点攻击力。（此前大师之剑只有在特定地方或对付特定敌人时才会变为 60 点攻击力，否则平时只有 30 点攻击力。）

进入剑之试炼时，玩家不能携带任何东西，包括装备、防具、素材、料理等，不能使用英杰之力，也不能使用 Amiibo，一切从零开始。剑之试炼挑战过程中无法存档，如果死亡的话就得从该难度的第一层重新来过。不过也有一些数据可以继承到剑之试炼里，包括：

·玩家的体力值和耐力值，包括最大体力、当前体力。

·料理附加的有益效果，包括靠料理增加的临时体力和耐力。

·各类装备的背包格数。

·4 种解谜道具的强化状态。

因此要想让剑之试炼的难度下降，玩家的体力值和耐力值以及背包格数越大越好。此外在进入剑之试炼之前可以吃用龙角做的 30 分钟有益料理，推荐是增加攻击力，最简单的做法是 4 个香蕉加 1 根龙角。

玩家在剑之试炼中获得的物品也无法带出来，因此可以开始之前存一个档，如果失败就直接读档，以节省料理。

心得

为了帮助玩家轻松通过剑之试炼，这里给大家提供一些实用心得。

·以最佳状态来挑战，包括：强化炸弹和时间暂停，HP和耐力达到最大，背包格数要多，进入前先吃料理。推荐是吃防御料理。

·已在本篇中熟悉所有敌人的打法。

·注意收集和节约每层的资源。不光是宝箱，炸开木箱、桶也会有好东西，树上偶尔也会有鸟蛋。建议将雷达定为搜索宝箱，可保证绝不错过。

·多利用属性相克，例如火法师可以用冰武器一击必杀，冰法师可以用火武器一击必杀，火山地带木箭会带火，雪地的敌人全部吃雷属性武器产生的麻痹效果。不过在敌人处于停止状态时攻击，是不会产生属性相克效果的。

·极位要活用古代箭，它拥有将强敌一击必杀的效果。

·木箱、铁箱用武器敲开，会比直接炸开要好得多，因为里面的东西不会被炸得乱飞。因此留一把铁锤或斧头之类的武器是挺不错的。

·引爆一种炸弹后马上手动切换另一种炸弹，只要动作够快就可以实现无缝炸弹连炸。

·身上总是带满武器，有时候并不是一件好事。对于一些武器不在身边的敌人，玩家是可以抢先拿走它们武器的。而一些赤手空拳的敌人也会捡起玩家扔下的武器，反而会变得更加难缠。

速刷雷龙角

在本次更新之前，就有玩家发现了速刷雷龙角的方法，效率奇高，可以说是胜过了扔雪球。那么在更新后这个方法还成立吗？答案是肯定的，下面就介绍一下这个方法。

首先传送到フィロ-ネの塔（Faron Tower）东北的ショダ·サ-の祠（Shoda Sah Shrine），之后换上游泳装，从瀑布冲上来，到达如图7、8所示的地方。这里由于分好几层，所以要注意观察。这个位置的特征是能看到半截瀑布，然后有两块摞着的大石板。原本是需要用时间暂停将这两块大石板打飞之后获得下面的东西，不过要想速刷的话就别这么做。

在石板的下层生一堆火，就可以开始速刷了。直接选择等到晚上9点，这时不出意外的话就会有上升气流发生，同时响起龙出现时的BGM。来到瀑布边往天上看，就会看到雷龙从天而降，然后就可以用弓箭射角了。获得角之后马上回来调查火堆，等到第2天的晚上9点，雷龙再次出现，如此反复，即可实现速刷雷龙角。这样就不会缺少做料理的食材了。不过此法有几点需要注意，具体如下：

1. 此处特别容易下雨，下雨没法生火，所以前面要求玩家将火生到大石板下面，这样就风雨无阻了。当然为了点火方便，林克身上得有一把火属性武器。

2. 雷龙会对林克造成较大伤害，还会将林克直接打下山崖，为避免浪费时间，最好能身穿雷无效的防具，例如橡胶套装或者雷鸣之兜。

3. 攻击雷龙的时机也有讲究，推荐是在9点20分将至时起跳，然后马上用弓箭往上射雷龙的角，如果顺利的话素材只会掉落在大石板所在的平台上，非常利于回收。具体玩家可以自行摸索。

4. 如果利用自定义传送点直接传送过来，雷龙不会出现，必须远离此处再赶回来才行。如果遇到这种情况，直接从ショダ·サ-の祠（Shoda Sah Shrine）再来一次即可。



7


8



剑之试炼 序位·攻略

●第1层

敌人是正在烤火的3只红哥布林，可以用炸弹轻松击倒。之后记得回收篝火上的烤肉，炸掉木箱和桶也能回收一些食材。

●第2层

敌人以哥布林为主，初期都在高处，有弓箭手。要想来到高台上，推荐从旁边的大树上飞翔过去。同样是推荐用炸弹来对付这些家伙，获胜后记得回收武器，特别是弓和箭。

●第3层

敌人全是火果冻，拉开距离后可以用炸弹无伤干掉。不过这一层有两个宝箱，一个在初始位置后方高处的木板上，可以站在树上用炸弹炸掉，里面是ブ-メラン（Boomerang）。另一个在初始位置往前高处的木板上，这个必须利用火果冻带来的上升气流才能取得，如果将火果冻全灭后就无法获得了。这个宝箱里是5支火箭。

●第4层

这一层开始出现蓝哥布林。先爬上面前的楼梯，上去之后干掉上面的看守。由于旁边有炸药桶，所以最好是先用时间暂停将其定住再慢慢出手。接下来就可以用炸药桶来奇袭下面的敌人，距离较远的敌人可以用时间暂停后击打的方法把炸药桶打飞，这样能把下面的敌人炸个半死。最后冲过去干掉这帮残血的家伙就可以过关了。

●第5层

这一层中央是敌人巢穴，外面有两个长脸怪。这两个家伙虽然看着动作缓慢，一副能够被偷袭的样子，不过建议玩家直接冲到巢穴丢个炸弹进去，这样能引爆里面的炸药桶，把里面的敌人炸个半死。接下来优先干死速度快的哥布林，行动慢的长脸怪不足为惧，只是要小心它们的攻击距离比较远。全灭敌人后，进入巢穴能回收大量装备和食材。

●第6层

这一层只有一个敌人，就是普通版的石巨人，对付它的办法很多，推荐还是用炸弹炸它的双手后爬上去，用双手武器的蓄力旋转攻击来将其速杀。如果失败的话就赶紧找棵大树躲起来，这样可以防止被石巨人投掷的石头击中。注意石巨人倒下时有攻击判定，而且威力不低。击破后直接过关即可。

●第7层

本层没有敌人，是给林克休息的地方。一进来就请马上进入潜行模式，不然就会惊走妖精。这里有 3 个宝箱，里面分别是残心の太刀（Eightfold Blade）、散打の枪（Serpentine Spear）、护心の盾（Shield of the Mind's Eye），然后树上有果实，树下有蘑菇，水里有鱼。由于本层也是序位惟一的休息点，所以全部食材都不妨拿来做料理，还可以做出一些加防加攻的实用料理来。

●第8层

从这一层开始，区域变为水域。这一层的敌人是蜥蜴怪和雷果冻。这种敌人动作快，在水中尤其厉害，林克一定不能下水与之纠缠。而当它在水中时还会喷水箭，要特别小心。基本上还是用炸弹来对付群体，敌人落单时就用时间暂停。水下有一个宝箱，用磁铁拉上来后，里面是 10 根木箭。

●第9层

这层只有两个水中的章鱼怪和一个雷法师。章鱼怪用炸弹可以轻松搞定，雷法师十分讨厌，虽然用弓箭射头或者炸弹轰炸都能将其打出硬直，不过它的防御力很高，而且雷系攻击对林克伤害极大，这里宁可慢也不要急。击败雷法师后一定要拿上它的雷杖，水中宝箱可以用造冰机获得，里面是 10 根木箭。

●第10层

这一层林克尽量不要落水，不然会非常被动。惊动一开始的弓箭手，敌人就会冲过来，可以用炸弹直接将其炸入水中，这样就可以拉开距离逐个击破，用雷杖攻击水中的敌人非常有效。将敌人全灭后还可以回收不少木箭。



●第11层

这一关可以说是序位的最难关。一开始坐上木筏后，砍断缆绳，木筏就会往前漂去。路上会有大量弓箭手攻击林克，而且是威力很大的火箭，林克要在躲开攻击的同时用弓箭反杀，这也是难点所在。将这些弓箭手全灭后，就只剩下主塔上的敌人了。尽管这些敌人也会扔石头还击，但比起弓箭手来说威胁小了很多，可以用弓箭瞄头将其一一击破。最后的两个精英敌人比较麻烦，但无须缠斗，直接用时间暂停后将其打下高台即可。本层的敌人全部不会游泳，因此只要击落入水的话能将其一击必杀。由于接下来只剩 1 层战斗，在不浪费的前提下玩家可以尽情使用武器和料理。同时破坏这一层的木箱和桶可以补充一些火箭和食材，高台上的宝箱有 10 支火箭，水下的宝箱里是 10 支雷箭。

●第12层

本层是单挑独眼巨人，如果有在本篇中打过这个家伙，难度就很低了。独眼巨人照例会躺在地上睡觉，可以潜行到其头部后方，使用双手武器的旋转攻击持续输出。不过由于剑之试炼中拿不到太好的武器，这一招并不能将其秒掉，接下来就得凭本事打了。

最安全的办法就是先用时间暂停将其定住，再用雷箭射它的眼睛，这样它就会痛苦坐下，这时就可以冲到它的怀中一顿乱砍，还能顺手把它身上的装备给顺走。不过千万要小心的是独眼巨人坐下时，双脚和屁股都有攻击判定，而且威力巨大。由于这是序位的最后一战，所以没有必要节省什么了。活用时间暂停可以轻松无伤将其击破。

●终点

本层没有敌人，来到终点后拔出大师之剑即可完成序位剑之试炼，大师之剑平时的攻击力上升到 40 点。

顺带一提的是在终点掉下悬崖的话同样是按摔死处理，只会掉一点血。但血不够的话还是会直接死亡的。

剑之试炼 中位·攻略



●第1层

出生点右边的高台上有宝箱，利用敌人的火箭点燃高台下的枯草后即可让宝箱落下来，里面是兵士の剑（Soldier's Broadsword）。有了武器之后可以去消灭敌人了，这一层的敌人都是最初级的，不难对付。前方高台上的宝箱，可以扔一个球形炸弹上去，待上升气流把炸弹弹到高空后引爆，宝箱就会掉下来，里面是兵士の弓（Soldier's Bow）。

●第2层

和第 1 层类似，只不过敌人多了火法师。推荐当火法师停留在悬崖上方时，用弓箭射它的头部。这样它就会直接掉入悬崖摔死，虽然无法回收它的武器，但能节省不少力气。至于下方的敌人就没有难度了。本层的宝箱同样是用球形炸弹配合上升气流搞定，里面是风切羽の剑（Feathered Edge）。破坏本层的木箱等物体时还能获得一些食材。

●第3层

本关的敌人会使用各种属性箭作战，不过利用上升气流进行爆头射击的话毫无难度。中间的气球平台上还有敌人，同样是用弓箭搞定。

●第4层

这一层只有1个敌人，就是守护者。利用上升气流靠近它，然后用弓箭射其眼部，即可令它中断激光瞄准。这时来到它的后方就可以安全攻击了。空中被气球吊着的宝箱里是骑士の盾（Knight's Shield），用弓箭射爆气球后获得。

●第5层

没有敌人的休息所。首先要利用潜行抓到妖精。3个宝箱里分别是ハヤブサの弓（Falcon Bow）、ハイリアのズボン（Hylian Trousers）、骑士の剑（Knight's Broadsword），赶紧穿上裤子！把果实和鱼收集完后就全部做成料理吧！

●第6层

从这一层开始，林克要在黑暗中作战。这一层的敌人比较简单，火蝙蝠和雷果冻，先慢慢将火蝙蝠一只只引过来，用炸弹或弓箭秒掉，最后的雷果冻爆炸范围很广，要注意一下。敌人全灭之后就可以过关了。

●第7层

这一层有4个敌人。第一个没有什么威胁，引过来用时间暂停搞定。第2个会追着林克喷火，换上冰箭提前一发解决。剩下两个在巢穴内，偷偷靠近后射下上面的灯，这样能把这两个家伙炸个半死，接下来就比较简单了。巢穴里有大量补给，不要错过。

●第8层

本层左边有1个火法师，右边是3只哥布林。优先干掉法师，用冰箭能一发将其秒掉，不过不要在时间暂停状态下射。火法师留下的火杖比较好用，其价值不在于打人，而是装备后能在黑暗中看清周围。剩下3只哥布林有些难缠，不过利用炸弹可以将其磨死。场地中央的高台也可以多加利用，哥布林往往会在这里卡住。从这一层开始，在场地中能找到不少生锈的装备，不过没什么用。

●第9层

本层只有一个敌人，就是守护者。这里的地形对林克比较有利，掩体比较多。不过最简单的战术还是用时间暂停定住守护者，然后躲到它的背后慢慢砍。当然也可以用盾返来解决，不过在这个没法存档的模式中，一旦盾返失手，后果就很悲惨，请量力而行。这一层值得搜刮的东西不多。



●第10层

本层是和独眼巨人的战斗。由于场地漆黑一片，难度较大。这里推荐一种比较简单的办法。独眼巨人在林克初始位置的正前方，而左前方和右前方各有一个高台。可以先在独眼巨人身边预留一个炸弹，然后爬上任意一个高台，起爆炸弹后独眼巨人就会起身。它那巨大的眼睛在黑暗中十分醒目，正好用弓箭对付。由于场地黑暗，独眼巨人并不能很快发现林克，箭法好的话完全可以无伤将其射杀。

●第11层

又是一个休息点，同时这也是中位的最后一个休息点。这里有两只妖精，请优先取得。宝箱里是森人の剑（Forest Dweller's Sword）、ハイリアの服（Hylian Tunic）、森人の枪（Forest Dweller's Spear），林克的防御力再次得到提升。把这里炸平之后将身上的食材全部做成料理吧！

●第12层

从这一层开始，终于摆脱了黑暗地带。本层有大量小守护者，它们只会放激光，威力不算大，不过数量太多还是比较麻烦的。可以先用造冰机制造一个冰块作为掩体，然后用弓箭一箭一个。左边高台上有宝箱，里面是10支木箭。

●第13层

本层有3个近战型守护者，可以换上之前捡到的雷杖，两发即可干掉一个，十分轻松。不过建议还是留到第15层再用。本层有一个宝箱，需要先用磁铁把铁块抽出来才能看到，里面是二连弓。

●第14层

4个高台上分别有一个射激光的小型守护者，地面上有两个近战型守护者。先用弓箭秒杀4个小型守护者，再用时间暂停将剩下两个各个击破。水中的宝箱里是残心の太刀（Eightfold Blade），注意要留到第16层再用。

●第15层

本层要对付两个守护者，这两个守护者已经是BOSS级别的敌人了，行动模式和祠的力之试炼类似。如果有雷杖的话会简单不少，雷球不仅威力大，而且能定住守护者。比较有趣的是两个守护者之间还能互伤，可以多加利用。

●第16层

这是中位的最后一场战斗，对手是BOSS级的守护者，实际上也就是和本篇中力之试炼的BOSS一样，没有区别。场地上没水，但是有柱子，难度不算高。相信已经完成了120个祠的朋友对于这一战是很有心得的。最后的激光连射阶段还是用时间暂停定住后以两手武器的蓄力攻击连续攻击。

●终点

本层没有敌人，来到终点后拔出大师之剑即可完成中位剑之试炼，大师之剑平时的攻击力上升到50点。

剑之试炼 极位·攻略

●第1层

从此层开始是雷雨天气，手持金属武器时会被雷劈到，不过也可以利用这一点在雷即将劈下来时把金属武器扔向敌人，这样就能给敌人造成巨大伤害。另外地面上插着的金属武器也会吸引雷，要特别小心。这一层主要是骷髅哥布林，先用炸弹将其炸散，然后捡起武器就是干。骷髅的头部可以被一击必杀，把所有头部都消灭后即可过关，顺便搜刮一下场地。生锈武器可以都收集起来，在后面能用到。在不影响过关的情况下，可以多用木制装备，因为在后面用不上。

●第2层

一开始有两只雷蝙蝠，用炸弹轻松干掉。巢穴里有大量炸弹，不过需要先将地下的骷髅蜥蜴引出来后引爆才有伤害。骷髅蜥蜴的速度较快，不过同样是打头一击必杀。全灭敌人后记得进巢穴回收东西。埋在地上的宝箱里是近卫の剑（Royal Guard's Claymore），不要错过。

●第3层

敌人是雷果冻和骷髅长脸怪。这种骷髅兵威力较高，尤其要小心速度快、距离远的枪兵，打头部依然是一击必杀。这一层最麻烦的是地上有防马栅，一碰就会掉血，而且还很难看清，十分恶心。两个宝箱里一个是骑士の盾（Knight's Shield），另一个是骑士の弓（Knight's Bow）。利用落雷后产生的上升气流，或是空中盾滑跳来取得孤立高台上的宝箱吧！

●第4层

与骷髅骑兵的战斗。最简单的方法是用时间暂停定住马上的敌人，这样马会自动跑开。另外要注意利用地形，被近战型的敌人打中一下可不是好玩的，高台可以多加利用。

●第5层

本层只有一个敌人，就是骷髅独眼巨人。这次没有偷袭的机会，打法还是照旧，先时间暂停再用弓箭射眼睛，如果没有弓箭就只能丢武器了。同样还是要小心被它压杀。将其击败后能回收3种属性武器。地上掩埋的宝箱里是5支冰箭，木箱里有木箭。

●第6层

第一个休息点。先抓妖精，之后将所有资源搜刮一空。宝箱里是耐火の石靴（Flamebreaker Boots）、Knight's Bow）、古代兵装·矢（Ancient Arrow）×3，这种古代箭是面对强敌的有力武器，千万不要浪费了。耐火装备入手后就赶紧装备，下一层就会用到。

●第7层

本层开始是高温环境，耐火装备必备。敌人是火果冻、章鱼和小熔岩怪，用炸弹可以轻松干掉。不过章鱼吸气时如果向其投掷生锈武器，它会将武器吸入，除完锈后再喷出来，利用这个特性可以把之前收集的生锈武器全部净化。



●第8层

敌人是蜥蜴弓手，利用上升气流接近后直接近战搞定。难度不大。比较扯的是蜥蜴人就算掉入岩浆也没有事。

●第9层

巢穴外有一个火法师，直接用冰大剑可以一发秒杀。巢穴里的敌人可以用炸弹无伤屈死，剩下最后一只时引出来用时间暂停轻松搞定。喷火的蜥蜴用冰大剑也是一击必杀。

●第10层

只有4个长脸怪，用弓箭射头可以无伤击破，虽然对弓箭的损耗较大，但保险很多。那个拿大剑的家伙打死后会留下骑士の两手剑（Knight's Claymore）。岩浆里的宝箱用磁铁拉上来，里面是3发古代箭，一定要拿到！

●第11层

本层是与熔岩巨人的战斗。基本打法和石巨人类似，但熔岩巨人身上带火，不能直接爬上去，所以需要先用炸弹将其炸瘫，然后用冰大剑砍其身上，这样能令其身上的火消失一段时间。之后就能爬到身上用高威力的两手武器蓄力输出，最多两次机会就能将其消灭。如果一时失手也没有关系，炸开场地上的乱石堆会出现上升气流，便于回避。

●第12层

第2个休息点。首先还是先抓到两只妖精，之后回收资源。宝箱里是近卫の盾（Royal Guard's Shield）、岩砕き（Stone Smasher）、ハイリアの服（Hylian Tunic）。这里有一些耐寒食材，注意从下层开始是低温环境，所以在这里要多做一些耐寒料理，直接把5个ポカポカ草の实（Pepper）炖了就有12分30秒的耐寒效果。当然有火属性武器的话背在身上也能起到防寒效果，使用其他武器攻击完后快速切回火属性武器即可避免被冻伤。

●第13层

从这一层开始是在冰天雪地中作战，雷电武器对冰天雪地的敌人有特效，能直接将它们麻痹并丢下武器。如此一来一些攻击力非常夸张的怪物就变成赤手空拳了，威胁度大大下降。当然你身上得有武器空位，不然扔下来的武器就便宜敌人了。

一开始是小冰石头怪和冰果冻，用炸弹可以轻松搞定。接着是3只哥布林，用炸弹将其分散后逐个击破。银色哥布林用时间暂停加弓箭爆头来打比较稳妥。本层的宝箱在一个冰块里，如果身上带着火属性武器的话扔在冰块旁边可以令其加速融化，里面是5发爆炸箭。

●第14层

蜥蜴怪可以在非时间暂停状态下用火属性武器一击必杀，果冻怪用炸弹搞定，剩下的蓝哥布林用炸弹搞定。最后的巨大长脸怪要特别小心，它的随手一击间能打掉林克大半血，最保险的做法是从背后偷袭它，不管是否成功之后马上跳到地面，这样它会一直发现不了林克，从而能够反复偷袭到死。本层的宝箱仍然在冰块里，里面是 3 发古代箭，另外两个冰块破坏后有上升气流。破坏这里的木箱等物体后还能找到冰箭。

●第15层

冰法师用火武器可以一击必杀，接下来的空手长脸怪也不难对付。不过最后的白色哥布林相当可怕，它手中的长枪突刺很快，而且威力极高，用时间暂停后贸然近战也容易出状况。其实这里是可以趁它们没反应过来之前就直接抢走武器架上它们的武器的，就算没有成功，用雷属性武器也可以解除它们的武装。

●第16层

本层是单挑冰石巨人，打法类似，只不过需要先用火武器去掉它身上的冰，这样才能爬上去持续输出。注意不要靠得太近，不然被冰住后会陷入长时间的硬直。

●第17层

本层是与蓝色人马怪的战斗。关于人马怪的打法，想必玩过本篇的朋友都知道了，不过在剑之试炼里就不用那么麻烦了，直接一发古代箭将其干掉即可。可以先用时间暂停后再射古代箭。

●第18层

第 3 个休息点，也是最后一个休息点。如果此前 3 个妖精都没用掉的话，这时玩家是看不到妖精的。但利用本篇中的妖精数量突破界限大法，可以在这里再抓新的妖精。具体如下：

打开背包，把 3 只妖精拿在手上，然后返回游戏中，这时你会发现妖精又出现了。注意接下来点一下左摇杆蹲下，这样会取消手持的动作，但妖精依然存在，这时就可以回收妖精了。

宝箱里是王家の弓（Royal Bow）、王家の盾（Royal Shield）、王家の剑（Royal Broadsword）。收集资源做好料理，准备迎接最后的 5 层挑战。

●第19层

对手是一大堆炮台型守护者，在本篇中玩家可以用盾返轻松干掉，但在剑之试炼中，一旦失手就至少要掉 10 颗血，所以难度是相当大的。保险起见的话可以用弓箭来慢慢射，看准时机冲到守护者身后放蓄力攻击也能快速秒掉。最后一两只是最麻烦的，很难不被发现。

●第20层

单挑一个步行型守护者。最简单的打法就是用盾返，如果盾返不熟，就只能利用时间暂停慢慢靠近它，然后快速将它的所有脚都打掉。每破坏一只脚，它都会陷入短暂的硬直，这样就有时间去砍另外一只。

●第21层

单挑一个飞行型守护者。虽然敌人很棘手，但地形对林克有利，中央的高台非常利于摆脱敌人的跟踪。高台上有宝箱，里面是 5 发爆炸箭。爬上高台后利用滑翔伞空中接近守护者，然后用古代箭射它的眼睛。

●第22层

本层有 3 种类型的守护者：飞行型、步行型、炮台型。飞行型最为麻烦，不过行动路线固定。首先来到左前方，把步行型守护者吸引过来，然后用古代箭射其眼睛，即可一击必杀。接下来去搞定高台上的炮台型，爬上去之后用两手剑的蓄力攻击干掉。这里有可能会用掉多把武器。最后的飞行型就简单了，来到中间的高台，空中用古代箭射它的眼睛，同样是一击必杀。两个宝箱里是王家の弓（Royal Bow）、王家の盾（Royal Shield）。

●第23层

这是极位的最后一层。敌人是由人马怪率领的大量哥布林骑兵，高台上还有个炮台型守护者。这一关其实非常简单，首先等人马怪冲过来将它定住，然后一发古代箭带走。剩下的哥布林骑兵看着来势汹汹，实际上一个炸弹就能炸死一片，它们身上还有不少好武器。全灭之后只剩高台上的守护者了，爬上去直接在背后搞定。本关还有宝箱，不过已经用不上了。

终点

本层没有敌人，来到终点后拔出大师之剑即可完成极位剑之试炼，大师之剑平时的攻击力上升到 60 点。至此，整个剑之试炼就完成了。





大家好，欢迎来到 VR 乐园。近期 PS VR 的国区迎来了首个 VR 影视内容应用，Playstation 中国正在用自己的方式继续大力开拓中国的游戏 VR 市场。谷歌则为 Youtube 增加了 180 度 VR 视频的格式，而本期的 VR 观察，就从这个涉及到市场、行业、内容等多方面的大事件入手，来扒一扒其背后的原因及可能存在的影响。而 VR 游戏，带来的是 KT 那个传说中的“五感 VR 街机”。下面开始！



栏目主持：马修

VR观察

砍掉了一半 从VR360到VR180

自从去年末 Youtube 增加了 PS VR 的支持后，Youtube 360 可以说是对主流 VR 平台实现了全方位的支持。也因此，最近谷歌推出的 VR180 计划，足以影响整个业界。这期的 VR 观察，我们就来说说 VR180 吧。

何谓VR180

VR180 是谷歌与 Youtube 正在合作的一个新计划，具体表现就是为 Youtube 增加对 180 度视频的支持。180 度视频是让用户能看到以自己为圆心的身前 180 度半圆范围，概念是相对于已有的 360 度视频。2015 年，Youtube 增加了对 360 度 VR 视频的支持，不仅受到 VR 爱好者们的追捧，相当多的 VR 视频工作室和厂商也都把各自的免费作品通过 Youtube 来发布，可以说形成了一个良好的生态局面。而 VR180，则为 Youtube 又新增了 VR 视频的表现形式。

360度视频的美妙体验

360 度视频是本轮 VR 热潮中，基于陀螺仪重力系统诞生的一个新的娱乐形式：当你戴上 VR 头显，运行 360 度 VR 视频，便置身于视频中，无论往哪个方向看都有东西。不同于看平面视频时观众和内容分处屏幕内外两个世界的体验，360 度视频会让观众觉得自己进入到了视频世界中，而且为了不让观众在视频中觉得自己是空气或幽灵，大多数视频作者还会在加入互动情节。比如在 PS VR 以及其他 VR 平台都有登陆的 VR 动画《入侵》（Invasion!），你虽然是作为旁观者看那只兔子去腹黑机灵地跟外星入侵者斗智斗勇，但是在外星人尚未入侵前，那只兔子对你的互动就告诉你：你也是一只兔子，你们是伙伴，只不过你谨慎胆小而只能躲在一旁看。类似这样的设定还有很多，恐怖视频尤其喜欢让玩家以主视点去探险，从互动角度来说，有些精彩的 360 度 VR 视频甚至超过了过山车一类的纯体验型 VR 游戏。

▼用角色的互动来将观众拉入到故事中的《入侵》



VR视频的生态系统

像《入侵》这种称得上殿堂级的 360 度 VR 视频并不多，相比各大平台 360 度视频的少而精，Youtube 360 依然是走其一贯的 UGC（用户原创内容）路线，因此国外众多的独立的小公司、小工作室都将其作品传到了 Youtube 上，虽然质量肯定不如各大平台的精品之作，但数量多，琳琅满目类型丰富，浏览 Youtube 360 就像走进拥有各种不同风味的小吃一条街，说不定哪个就对上了自己的口味，即便它无论卖相还是营养都不如专业大酒店名厨的精工细作。而这国内，这种生态也已经实现：一些内容工作室和初创公司，把他们制作的 VR 视频传支持 360 度视频的优酷、爱奇艺、UtoVR 等网站上。

那么已经形成一定生态规模的 360 度 VR 视频，为什么会在这个时候加入 180 度视频呢？

官方的解释

谷歌官方给出的原因有两方面，首当其冲的是 360 度视频受限于拍摄设备，会让制作的用户承受比平面视频多出很多的成本压力。专业的 VR 摄像机都是以万为单位；买不起也可以用多个普通摄像机拍摄，但后期拼接的工作量和时间成本也非常大。如此导致拍出来的成品往往和投入很不成正比：投入大量的钱和时间，拍出来的却像是拍着玩的短片。

第二个原因，是基于 360 度沉浸体验的 VR 叙事方法尚在摸索。小岛秀夫在谈到用 VR 讲故事时曾说：在以第一人称去面对的 VR 世界中，最方便的就是建立冲突，但拿来讲复杂的故事会很吃力。所以在当下的 VR 游戏中，大都是简单交代下剧情后，就抄起家伙开战，把四面八方袭来的敌人统统消灭掉，这就是简单明快的冲突。但进入到 RPG 的剧情中，作为参与者之一与周围人去交流并推进情节，难度就很大了。如果 VR 游戏还可以淡化剧情把重点放在战斗上，那么 VR 视频就必须要直面叙事的问题，毕竟游戏没有剧情都可以打得畅快淋漓，但对视频来说剧情是灵魂，哪怕是好莱坞卖特效的爆米花大片也得制造冲突来让观众跟着热血沸腾或感动一下。

在如何用 VR 叙事的问题上，VR 视频别无选择。因此除了少部分像《入侵》那样身临其境地做旁观者观看故事外，更多有剧情的都是主视点的地牢迷宫或阴宅探险一类体验，不过本质上说，这种出现鬼或杀人狂的设定本身也是建立冲突而非叙事。真正试图去用 VR 讲长篇故事的，大都折衷地采取了 VR 中的第三人称，但这样的方式让观众完全没有存在感，甚至表现方式也只是在 VR 世界中用平面视频的方式在讲故事。观众虽然身在视频中，但却如同空气般没有任何互动，体验感便也会打折扣，显然这也不是 VR 视频的真正发展方向。所以说当下，对于必须要讲好故事才能精彩的视频来说，360 度的叙事方式其实仍在探索中。

基于以上两个原因，Youtube 又增加了 180 度视频。



▲遭遇万圣节杀人狂的 360 度视频，更多是体现冲突而非剧情。

180度视频的优缺点与考验

结合谷歌官方给出的原因，相对于 360 度视频，180 度视频最大的优点就是给制作者节省了制作成本。但问题随之而来 ：你刚戴上 VR 头显时候会觉得和 360 度视频没什么两样，目光往两边扫也不会觉得有异样，但如果扭动脖子去看两边以及身后，就会发现是与自己身前世界完全相同的“镜之区域”，这足以让用户在强调沉浸代入感的 VR 里因为疑惑而出戏。所以这就对 180 度 VR 视频提出一个要求 ：如何让用户不去看谜之区域。

其实早在谷歌推行 360 度视频时，广大成人 VR 视频网站就已经做出了很多 180 度视频并给出了解决思路 ：让眼前的事物吸引用户不去看其他地方就行了。成人 180 度视频的做法是给用户一个躺在床上的视角，然后看着眼前的美女对自己各种挑逗然后造人，而观众背后的处理更简单粗暴 ：直接是漆黑一片。虽然形式简单到几乎千篇一律，但却非常有效，毕竟没有什么比眼前活色生香而且主动的性感大妞更吸引人了。



▲灵魂画手版的 180 度视频示意图

这个例子虽然龌龊但却极具现实意义，发布到 Youtube 这样正规平台的 180 度视频显然不适合用成人网站那样的原生态吸引要素，那就只能在内容和节奏上抓住用户，当然这对于开发者的要求就更高了——甚至比普通的平面视频的要求还要高。

布局者的妥协与后续影响

去年，全世界范围的 VR 市场都经历了资本的大起大落，伴随着资本大量撤出，一个个 VR 内容工作室和初创公司前赴后继地断粮倒闭。体现在内容上，就是无论是 VR 游戏还是 VR 视频，都比去年同期明显少了很多。谷歌增加 180 度视频，当然不用指望尚活着的工作室 / 小公司用和原来同样的金钱和时间做出比 360 度视频更好的内容出来，但起码他们投入的费用和时间都可以大大节省。而且由于将叙事集中在眼前，因此早已成熟的平面视频的镜头语言和分镜也都可以更方便地借鉴过来，进而更容易创作出优秀的内容。

毋庸置疑，VR 处在一个尴尬期 ：尽管依然被普遍看好未来的发展，但在市场爆发前，那些尚无法取得收益回馈投资人的初创公司和工作室，都面临着生死存亡的问题。谷歌此举，似乎也可以看做是作为已经在 VR 领域做了相当大布局的牵头厂商之一，在为整个市场过冬之时所做的一个照顾全局的妥协。但谷歌在 VR 领域的巨大影响，结合 Youtube 早已形成的草根展现自身创意想法平台的认知，在 180 度视频从成人网站千篇一律的主视点鱼水之欢走向更广阔的类型范围后，也许真的会在大众参与中，更早地探索出既不同于传统的平面、也无需像 360 度 VR 那样将所有角度都照顾到的全新 VR 表现方式。一旦成功，这种方式甚至会扩展到 VR 游戏领域，在降低开发成本的门槛的同时，也会让更多有想法的独立制作人和公司加入进来，进而推动整个 VR 市场的内容发展。


▲ VR180 的平面展开效果截图

VR资讯 VR热点资讯串烧

山内一典 ：8K才能实现真VR

尽管去年公布了《GT 赛车 Sport》时广大玩家早就预料到要好好等上一阵，虽然好饭不怕等，但玩家的馋虫已经给勾起来了，所以开发进度也一直受到关注。而在日前被问及 VR 模式时，山内大倒苦水，称现在 VR 看起来不够好，问题出在 VR 技术上，距离完美代入还有很长一段路要走。那么怎样才能达到真实代入的 VR 体验呢？山内一典表示 ：至少要有现在传统电视游戏的水平。而实现这样的效果，当前 PS VR 的 1080P、120hz 的刷新率都是远远不够的。别说 PS VR，配置更高的 HTC Vive 也远没达到。具体要多少呢？山内一典的设想是 ：双眼分辨率 8K，刷新率 200hz。虽然看起来有些遥遥无期，但科技的发展之快有时会超乎人们的想象，但前提还是要有足够大的需求市场来稀释成本。而当下，山内一典表示 ：正在带领团队在压榨 PS4 的机能，尽可能让 VR 版本的画面也接近 PS4 在电视上显示的效果。当然，这需要时间……



EA总裁 ：市场不够大所以不做VR

EA 并不缺乏 3A 大作，不过在 Capcom、育碧、Bethesda 等游戏大厂纷纷进入 VR 领域时，EA 完全不为所动，甚至像动视那样做个 VR 预告片凑凑热闹都没有。于是终于有媒体按捺不住去采访了 EA 高级副总裁 Laura Miele，Miele 首先是肯定了这个 VR 热潮中技术和表现力的进步，而且对 VR 技术和市场前景都有信心。不过他们现在正在观察之中，比如硬件厂商的技术发展，以及安装基数等等，说白了其实还是市场不够大。至于布局，EA 还是有自信在市场发展起来后可以强势参入的。

Xbox CEO揭开“直接现实”面纱

在这一波的 VR 大潮中，火起来的不仅仅是虚拟现实（VR），还有反其道而行之的增强现实（AR），以及融合了 AR 与 VR 特点的混合现实（MR），而在 E3 前，微软又申请了 Direct Reality（直接现实）的商标，难免让人做各种猜想。不久前，Xbox 的首席执行官菲尔·斯宾塞终于直面大众的好奇心 给“直接现实”做了解释 ：“直接现实”的作用在于帮助开发者在不同功能的 VR 设备上来创建软件，就像 Direct X 那样。

虽然具体的效果尚不知晓，但可以确定的是 ：“直接现实”的作用在于实现不同 VR 设备基于 Windows 系统的共通，而非微软的开发者们脑洞大开又想出了全新概念的视觉现实技术。

有人真的和VR二次元妹子结婚了

婚姻是人生大事，但也有人会做出很奇怪的选择，比如这里要说的这个日本青年，就真的在 VR 里和二次元妹子结婚了。妹子来自日本厂商 Hibiki 的成人 VR 游戏《新妻 Lovely x Cation》，流程就是从三个妹子中选择一个，相识、相恋然后结婚，当然作为成人游戏，洞房花烛夜、婚后夫妻生活这些也是必不可少的。工作人员按照游戏中结婚的教堂给这位结婚的青年搭建了一个小小的布景，当新郎戴上 VR 头显，便看到新娘了——当然在现实中是看不见的。婚礼之后要拍结婚照怎么办呢？虽然游戏中并没有该功能，但工作人员很聪明地让新郎与新娘的真实比例宣传图板照了合影。

说起来这种与“异物”结婚的事情之前也有过，早年有日本男子与 PS 主机结婚，前两年北京又有小伙和充气娃娃结婚，前者已经被证实是炒作，后者则因为布景和镜头着装都极其专业而一直被怀疑是炒作。而这个 VR 婚姻虽说看起来也像是厂家炒作，但从布景和现场乃至新郎的穿着看，似乎又不像……总之，祝新人幸福吧。





日本VR线下鬼屋开始运营

恐怖题材在VR中可谓是一个大类，尤其受独立制作者们青睐，而强调氛围的日式恐怖更是受到爱好者们的追捧。现在日本厂商Dospara直接在秋叶原开设了VR版的线下鬼屋，让体验者们来惊吓个够。

该恐怖鬼屋由Dospara与VR开发商ASATEC联合推出，因为直接沉浸入虚拟现实中，因此恐怖感比平常的游乐场鬼屋要强上好多倍。目前投放的游戏名为《被诅咒的VR》（呪いのVR），时长约4分钟，对应HTC Vive头显，宣传中称称能带来"压倒性的真实恐怖体验"，在老屋、老电视、录像带的熟悉老梗中，进入恐怖的异世界……

目前VR鬼屋体验全程免费，而13岁以下的小学生需要在家长的陪同下体验。

VR游戏

Koei Tecmo的"五感VR街机"

6月29日，Koei Tecmo召开发布会，宣告其最新VR街机"VR SENSE/VRセンス"开发完成，并发表相关的游戏。这期的VR游戏，我们就来介绍下这个传说中的"五感VR街机"及相关的游戏。

多感官体验

在KT的宣传海报中，汉字"五感"非常醒目。不过这并不是说只有五种感官体验，而是实现了多感官体验，包括多功能3D座椅带来的体感，临场感高涨的味感、感受空间和运动的风感、感受环境温度变化的温度感、感受到雨水和潮湿等气候的湿度感，以及具有意外惊人演出效果的触感，可以说是带来非常丰富的感官体验，进而让玩家在VR中获得最大程度的沉浸代入感。

基于PS4与PS VR的VR街机

那么这款VR系统的机器是KT独立设计的吗？答案是NO，长年做游戏内容的KT在以往就没做过硬件，这次VR大潮自然也不会跟这个风。而KT的这个VR街机，其实是内置了PS4、使用PS VR的街机，控制器也是PS Move。原理很像90年代我们国家那些内置MD、PS的街机，但因为是和索尼官方合作，所以完全无需担心兼容问题。而水雾、气流则是从上方的气孔吹出。

每部VR Sense售价320万日元，内置三款游戏，新增游戏要额外购买。

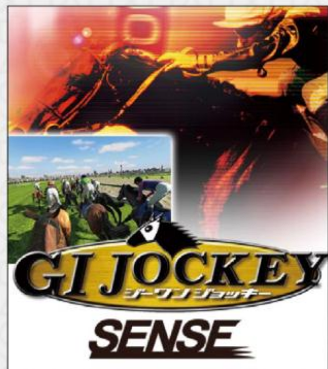


已公布的游戏

在最初公布该街机时，KT公布了包括VR版《真·三国无双》在内的三款游戏，在此次发布会上又新公布了两款，至此对应这台VR街机，就有五款游戏了。

● 赛马大亨Sense

赛马游戏"《赛马大亨》系列"的VR版，使用PS Move做马鞭，风、雨、雪等天气临场感全开，体感座椅还会根据马匹的跑动前后摆动，带来更真实的骑马体验（但姿势好像不对）。



● 恐怖Sense 一二三木头人

使用VR感受日式恐怖的游戏，玩家和一帮作死的小伙伴去探险荒废的旧校舍，伙伴们相继死去自己又退无可退时，只好与幽灵小女孩玩起了一二三木头人。游戏的规则很简单，触感体验还能让玩家感受到脚边走过的小动物。



● 超 真·三国无双

初次公布时最吸引眼球的游戏没有之一，游戏里依然是骑着马，不过这里不是和平的赛马了，而是在虚拟现实中置身于三国战场去骑马砍杀，而且会有通过温度感在战场感受到席卷战场的烈焰热气等临场体验。



● 超 战国过山车

过山车虽然是VR低成本游戏中最为泛滥的一大类型，但因为惊险刺激的体验和不同的场景，所以还是拥有一定的受众群体的。这款过山车的特点就是日本战国时代的城下町、城内、战场等丰富的舞台。而且还有轨道断裂、飞向空中等不可预料的路线展开。



● 死或生 沙滩排球Sense

VR Sense开发完成发布会上重点介绍的游戏就是本作了。虽然本就有VR模式的《死或生 沙滩排球3》在这款基于PS VR的街机上登陆一点也不意外，但公布的一些特点还是很让人期待的。比如胜利后妹子们会有泳装升级，得高分后会进入的福利满满的"鉴赏时间"，离得近的话甚至还闻到她们淡淡的体香……



这些游戏会作为PS4游戏发售吗？

很显然，VR Sense的游戏都是基于PS VR开发的，或者说本来就是PS4游戏，只不过没有零售而是以筐体街机的形式投入到游乐场和街机厅中。那么以后这些游戏会面向广大PS4玩家发售吗？按照KT的作风，发售的可能性还是非常大的，尤其是《死或生 沙滩排球3》，说不定就是其中VR模式的加强版。而这些游戏无论是将来作为单独的游戏发售，或者是作为一个VR模式登场，可以肯定的是："五感体验"肯定是没了。





对应游戏版本：1.01

本作和《方根书简》一起于2015年在角川Games的媒体发布会上公布，备受玩家和媒体的注目，不过和如期发售的《方根书简》不同，本作却一直难产。在经过数次延期后，终于在最近和玩家见面，究竟本作的质量是否对得起漫长的等待，就让我们从游戏中找出答案吧。

文 乌冬　美编 咕噜

神明战争 跨越时空		PS4 / PSV 角川Games
GOD WARS ~时をこえて~		策略角色扮演 / 中文版
2017年6月22日	本地1人	无对应周边
售价为PS4：368港币、PSV：368港币		

系统详解

战斗

方向&高低差

在作为传统的俯视型战棋游戏的本作中，方向和高低差要素会对单位的命中率和伤害产生补正。方向补正是指从正面攻击目标时为正常的命中和伤害，从侧面或背面攻击目标能使命中和伤害增加，其中背面补正得最多。

高低差补正也同样，攻击同一高度的目标为正常的命中和伤害，从高往低攻击时能使命中和伤害增加，并且高低差越多所增加的量也越多。相反，从低往高攻击时命中和伤害增加会减少，差得越多减少量也越多，但要注意近战武器如果高低差超过太多反而不能攻击，每一格的高度可从画面右上角的数字确认。另外要注意方向和高低差补正只适用于普通攻击和物理技能，法术攻击不在此范围内。



▲红框内的数字就是高度。

行动顺序

战场上单位的行动顺序根据每个单位的敏捷而定，敏捷高的行动顺序越靠前，如此类推，全部单位行动完后为一回合。



▲战斗中可以使用增加敏捷的技能来使我方单位的行动提前，从而占得先机。

秽

秽是敌人选择目标的标准，当我方单位做出攻击或使用技能等行动时会使秽增加，秽越高的单位就越容易受到敌人攻击。可以利用这点，让前卫型角色多累积秽来吸引敌人的火力，保护防御力脆弱的后卫型职业



▲"挑衅"是增加秽的技能，可为肉盾型单位装上。

技能

技能的习得和职业挂钩（职业的详细见后），通过战斗除了可以获得供角色升级的经验值外，还有一种供职业使用的经验值——JP。在地图菜单选择“编组”→“技能”→“技能树”，可以消耗JP来为角色习得技能，每种技能都有等级，当达到一定的等级还可解锁更高级的技能或是奥义。

一般的主动技能可通过消耗MP来使用，不过MP一开始为0，需要随着回合经过回复，如果不使用行动指令而待命，还能回复较多MP。

被动技能习得后只要给单位装上就能发动，设定的界面在“编组”→“技能”→“被动”，最多可装3个，并且被动技能没有职业限制，习得后就算换成别的职业也能继续使用。



奥义

剧情推进到一定程度会解锁奥义，可以理解为更强力的技能。使用奥义需要消耗画面左上角的奥义槽，槽会随着攻击敌人和使用技能而增加，1个花瓣代表1条，最多可累积5条，不同的奥义所消耗的量也有所不同。



战场道具

战场上的道具分为三种，分别是藤箱道具、采集道具和隐藏道具，都有不同的获得方法。



藤箱道具：战场上像宝箱一样的物体，接近并使用调查指令就能打开。藤箱分为两种，一种外表比较朴素，里面都是一些普通的消耗型道具，获得过一次后，以后再进入这张地图还会刷新；另一种外表比较华丽，获得的道具也相对珍稀，如强力的装备，这种藤箱打开后就不会再刷新；另外部分藤箱中设有陷阱，打开有可能受到伤害会陷入异常状态，而使用忍者的技能“开锁”则可100%避开陷阱打开藤箱。

采集道具：战场上有时会出现一些发光的草丛、石头，或是水里有鱼影，对这些地方使用特定的技能就可获得道具。具体为发光的草丛对应金太郎的樵夫技能“采集药草”，发光的石头对应青女的采矿师技能“采集宝石”，鱼影对应浦岛的渔夫技能“钓鱼”。

隐藏道具：每张地图一般都分布着3个隐藏道具，隐藏道具的位置无法直接看到，只有使用修行者的技能“探索矿脉”或使用道具占卜树枝才能探测到，一般都是一些不自然的地方，如平整的地面突然突出一块或凹下一块，这时不妨就探测一下。对隐藏道具的位置使用调查指令就能获得道具。

异常状态

部分技能可让目标陷入异常状态，本作的基础异常状态有8种，另外如果在中了一种异常状态时再次中相同的异常状态，就会陷入这种状态进阶效果。异常状态以及Buff、Debuff的持续时间可以在单位“状态”中的“确认状态”中查看。

病毒：轮到该单位行动时，受到到最大HP 10%的伤害。进阶状态为剧毒，轮到该单位行动时，受到到最大HP 20%的伤害。

蹒跚：移动力减少为2，跳跃力减少为1。进阶效果为止步，无法使用“移动”指令。

失明：命中力和闪避力减半。进阶效果为封闭，命中力和闪避力减半并且无法使用“攻击”指令。

失魂：技能的消耗MP变为2倍。进阶效果为忘却，无法使用“技能”指令。

混乱：无法使用“行动”指令。进阶效果为错乱，不分敌我进行攻击。

麻痹：无法进行所有行动，且无法闪避敌人的攻击。进阶效果为衰弱，麻痹的同时还所有参数降低。

石化：无法进行所有行动，受到攻击时伤害全为1，但如果受到暴击，则会陷入无法战斗状态。石化无进阶效果。

待死：中了后头上会有一个数字，每回合减1，归零就会无法战斗状态。待死无进阶效果。

关于无法战斗

战斗中我方单位的HP被减为0后并不会马上离开战场，而是处于无法战斗状态，这时头上会有一个数字，每回合减1，数字归零才会从战斗中撤退，无法回到战斗中。可以趁数字归0前使用技能或道具将无法战斗单位复活

职业

职业的变更

职业有共通和固有两种，共通职业可供每个单位转职，在地图菜单选择“编组”→“职业”，就可设定每个单位的“主要职业”和“副职业”。主要职业影响单位参数的成长率、使用的装备和技能，副职业设定后可让单位多使用一个职业技能，但并不影响成长率和使用的装备。固有职业为每个单位特有，无法变更，但是有许多符合角色性格的强力技能，同样不影响成长率和使用的装备。



共通职业的种类

共通职业的种类包括战士系、回复支援系、攻击妨害系，除了一开始的初级职业，通过累积JP还可提升职业等级，当职业达到一定等级后，就可解锁进阶职业，依次为初级→中级→上级。另外还有一种特殊的最上级职业，需要复数不同系统的职业达到指定等级，解锁难度虽大，不过可使用的技能也非常强。职业的解锁条件可参考下表，有两个箭头指向的职业的表示需要相关前置职业都达到等级。

战士系

初级	进阶所需等级	中级	进阶所需等级	上级
战士	（6级）→	武士	（8级）→	刚力士
			（8级）→	猛士
		弓手	（8级）→	
			（8级）→	叉鬼

回复支援系

初级	进阶所需等级	中级	进阶所需等级	上级
祈祷士	（6级）→	修行者	（8级）→	忍者
			（8级）→	结界司
		祝词师	（8级）→	
			（8级）→	神乐司（男性）
			（8级）→	巫女（女性）

攻击妨害系

初级	进阶所需等级	中级	进阶所需等级	上级
法术士	（6级）→	精灵师	（8级）→	天星司
			（8级）→	风水司
		咒法师	（8级）→	
			（8级）→	春秋司

最上级职业

名称	解锁条件
壮士	猛士和天星司的等级达到8
女战士	猛士和巫女的等级达到8

名称	解锁条件
言灵司	结界司和春秋司的等级达到8
天狗	叉鬼、修行者、风水司的等级达到8

共通职业的特征

战士



物理型单位最基础的职业，参数成长率低，不过有不少适合肉盾型单位使用的技能 如"挑衅"、"持盾"和"根性"，另外"物理攻击强化"升满后能提升50点物理攻击，基本所有物理型单位都可以用。

技能名称	效果
物理攻击强化	提高物理攻击并保持
支援攻击	攻击时，目标身边有越多我方人员在，物理攻击力和命中力越高
持盾	能装备盾。装备盾时，提高盾防御率
瞄准脚	以手中武器发动个体物理攻击。有造成蹒跚状态的几率（3回合）。须有高低差武器
挑衅	提高自身的秽，以吸引敌方攻击
紧急处置	回复个体的HP。高低差2.0h
掷石	投掷石块的个体物理攻击。高低差5.0h
强打	牺牲命中率提高威力，以手中武器发动个体物理攻击。须有高低差武器
毅力	该回合内受到的攻击伤害减为1/4
冲撞	整个身体往前撞的个体物理攻击，等级越高击退发生率越高。高低差2.0h
呼啸	一定回合内提高自己的物理攻击力

武士



物理攻击成长率良好，物理技能也相当丰富，"横扫"、"龙击闪"可以打复数单位；"刀背打"带止步效果；"飞燕斩"打远距离单位；"居合"威力大并且不被反击，可以应对各种情况。

技能名称	效果
反击	受到敌方的物理攻击时，以手中武器反击
持剑	能装备剑。装备剑时，提高武器的物理攻击力
双手持	只装备单手武器（弩以外）时，提高武器的物理攻击力
断气脉	伤害敌方MP的个体物理攻击。须有高低差武器
横扫	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击横向3格的招式。高低差2.0h
识破	一定回合内提高自己的闪避力
打手	以手中武器发动个体物理攻击。有一定几率降低目标的物理攻击力10%（3回合）。须有高低差武器
穿体	以手中武器发动个体物理攻击。有一定几率降低目标的物理防御力10%（3回合）。须有高低差武器
刀背打	以手中武器发动个体物理攻击。有造成止步状态的几率（3回合）。须有高低差武器
疾风击	在武器上注入风斗气的气属性个体物理攻击。须有高低差武器
飞燕斩	发出剑气伤害远处敌方的个体物理攻击。高低差5.0h
八相架势	该回合内提高闪避力，且受到攻击时会反击的招式
居合	以手中武器发动个体物理攻击。不受敌方反击的招式。须有高低差武器
龙击闪	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击直向6格的招式。高低差2.0h

弓手



移动力、跳跃力优秀的远程物理攻击职业，是追击敌方法术型单位的最适人选。"火焰击"可以针对弱火的单位输出；"蓄力"弥补物理攻击较低的短处；被动技能"移动力+1"为本身就不低的移动力锦上添花，但大多数情况的是习得后供其他职业使用。

技能名称	效果
命中力强化	提高命中力并保持
移动力+1	提高移动力1并保持
持弓	能装备弓。装备弓时，提高武器的物理攻击力
蓄力	蓄力并于下次攻击时，提高物理攻击力
瞄准	提高自己的命中力（3回合）
乱击	牺牲命中率提高威力，以手中武器发动个体物理攻击。须有高低差武器
火焰击	在武器上注入火斗气的火属性个体物理攻击。须有高低差武器
毒击	以手中武器发动个体物理攻击。有造成病毒状态的几率（3回合）。须有高低差武器
衰魔	以手中武器发动个体物理攻击。有一定几率降低目标的法术攻击力10%（3回合）。须有高低差武器
远射	以手中武器发动个体物理攻击。目标越远，物理攻击力越高的招式。须有高低差武器
连环射	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击横向3格的招式。高低差5.0h
闪光击	以手中武器发动个体物理攻击。有造成失明状态的几率（3回合）。须有高低差武器
破魔	以手中武器发动个体物理攻击。有一定几率降低目标的法术防御力10%（3回合）。须有高低差武器
天凤落	大举射出火箭的火属性范围物理攻击。须有高低差武器

刚力士



HP和物理防御突出的肉盾型职业。技能推荐优先习得可以将一回合内所受伤害减为1/10的"铁壁"，还有让自己每回合回复HP的"力水"，再配合战士的技能"挑衅"，可为整个队伍承担伤害，另外"奥义镇地踏脚"也能为队伍造福。

技能名称	效果
杀气	发出杀气，使走到前、左、右方格子上的敌方停止移动
HP强化	提高最大HP并保持
持斧	能装备斧。装备斧时，提高武器的物理攻击力
浑身一击	整个身体往前撞的个体物理攻击，等级越高击退发生率越高。高低差2.0h
猛推	以掌打发动个体物理攻击。有一定几率降低目标的敏捷力10%（3回合）
护身式	一定回合内提高自己的物理防御力、法术防御力
发气	一定回合内提高自己的避免无法战斗几率
力水	使自己一定回合内处于回合HP回复状态
旋回断	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击自己周围的招式。高低差2.0h
横冲直撞	整个身体往前撞的个体物理攻击。会穿到敌方背后。高低差2.0h
击颈	以掌打向喉咙发动个体物理攻击。有造成失魂状态的几率（3回合）。高低差2.0h
铁壁	该回合内受到的攻击伤害减为1/10
救命术	一定几率复活陷入无法战斗状态的我方人员，技能等级越高几率越大。高低差2.0h
大地裂斩	土属性的范围物理攻击。同时攻击直向6格的招式。高低差2.0h
奥义镇地踏脚	消耗1条奥义槽的招式。一定回合内使我方全体处于回合HP回复状态

猛士



擅长远、近距离武器的物攻特化职业。被动技能“二刀流”能同时装备两把单手武器，将物理攻击力最大化，还有“狂鬼化”这种以自残为代价大幅提高能力的 Buff，输出相当惊人。攻击技能里，“吸血刃”攻击和回复两不误；“吸魂刃”解决了物理型职业 MP 回复过慢的问题；“残击”为收拾残血目标的最佳选择。

技能名称	效果
背水阵	自己的HP越少，物理攻击力越高
二刀流	虽然会使武器的能力参数降低，但可装备两件可用于二刀流的武器
孤军奋斗	受敌方包围越重，物理攻击力和物理防御力越高
破盔	以手中武器发动个体物理攻击。有造成错乱状态的几率（3回合）。须有高低差武器
明镜止水	一定回合内提高自己的必杀率
残击	以手中武器发动个体物理攻击。敌方的HP越少，物理攻击力、命中力越高的招式。须有高低差武器
崩击	牺牲命中率提高威力，以手中武器发动个体物理攻击。须有高低差武器
吸血刃	以手中武器发动个体物理攻击。会吸收伤害值化为HP。须有高低差武器
吸魂刃	以手中武器发动个体物理攻击。会吸收伤害值化为MP。须有高低差武器
冻气击	武器上注入水斗气的水属性个体物理攻击。须有高低差武器
心眼	该回合内100%闪避敌方的物理攻击
狂鬼化	HP会每回合减少，但相对的，会大幅提高基础能力的招式
奥义虎王霸斩	消耗1条奥义槽的招式。以手中武器发动个体物理攻击。须有高低差武器

叉鬼



弓手的上位职业，机动性高并能学会许多异常状态技能，擅长纵横战场扰乱敌人。“影缝”、“瞄准脚跟”和“瞄准眉心”都是优秀的扰乱技能，当敌人中了异常状态后，还可以使用“追击”对目标造成大伤害，而如果想确实了结残血的敌人，就使用“必中”这种必定命中的招式

技能名称	效果
跳跃力+2	提高跳跃力2并保持
弩装备	能装备弩。装备弩时，提高武器的物理攻击力
敏捷强化	提高敏捷力并保持
追击	以手中武器发动个体物理攻击。敌方处于异常状态时会提高物理攻击力的招式。须有高低差武器
臭气弹	掷出臭气烟雾弹，有造成个体陷入忘却状态的几率（3回合）。须有高低差武器
瞄准脚跟	以手中武器发动个体物理攻击。有造成止步状态的几率（3回合）。须有高低差武器
瞄准眉心	以手中武器发动个体物理攻击。有造成混乱状态的几率（3回合）。须有高低差武器
矢衾	令弓箭从天而降的范围物理攻击。须有高低差武器
必中	以手中武器发动个体物理攻击。锁定目标，100%命中的招式。须有高低差武器
捕缚纲	抛出网子，有造成个体陷入麻痹状态的几率（3回合）。须有高低差武器
影缝	以手中武器发动个体物理攻击。有造成麻痹状态的几率（3回合）。须有高低差武器
石咒击	以手中武器发动个体物理攻击。有造成石化状态的几率（3回合）。须有高低差武器
捕兽夹	以捕兽夹发动个体物理攻击。有造成止步状态的几率（3回合）。须有高低差武器
刺穴道	以手中武器发动个体物理攻击。有造成濒死状态的几率（3回合）。须有高低差武器
奥义天星流击	消耗1条奥义槽的招式。令弓箭从天而降的范围物理攻击。须有高低差武器

祝词师



祝词师有着许多大范围的回复和支援技能，基本一人就能包揽回复和支援工作，但这些大范围技能也很容易累积秽，导致该单位被攻击的几率增加，使用时要注意秽的管理以及走位，以免遭受敌人集中攻击。

技能名称	效果
勇猛仪式	提高范围内人员的物理攻击力、法术攻击力、命中力。高低差5.0h
坚守仪式	提高范围内人员的物理防御力、法术防御力、闪避力。高低差5.0h
法术防御强化	提高法术防御力并保持
水抗性强化	提高水抗性并保持
防箭	受到远距离攻击（弓/弩）普通攻击时，提高闪避力
治愈仪式	回复范围内人员的HP
大祓仪式	回复范围内人员的异常状态
火刃仪式	使范围内我方人员的武器变为火属性
水刃仪式	使范围内我方人员的武器变为水属性
气刃仪式	使范围内我方人员的武器变为气属性
石刃仪式	使范围内我方人员的武器变为土属性
轮回仪式	提高个体的避免无法战斗几率。高低差5.0h
解咒仪式	消除个体所中的弱化效果
反魂大仪式	有100%几率复活陷入无法战斗状态的我方人员

祈祷士



初级的回复支援职业，除了各种实用的回复和支援技能外，被动技能“熟练取得强化”可增加 JP 的获得量，对育成角色非常有用，建议人手一个。

技能名称	效果
状态异常痊愈	每次轮到行动时，异常状态有一定几率自动痊愈
支援防御	自己周围有越多我方人员，物理防御力和闪避力越高
熟练取得强化	JP取得量增加
祓禊祈祷	恢复个体的异常状态。高低差5.0h
回复祈祷	回复个体的HP。高低差5.0h
禊	降低个体的秽。高低差5.0h
气力祈祷	提高个体的回合MP回复率。高低差5.0h
防御祈祷	提高个体的物理防御力。高低差5.0h
法防祈祷	提高个体的法术防御力。高低差5.0h
闪避祈祷	提高个体的闪避力。高低差5.0h
攻击祈祷	提高个体的物理攻击力。高低差5.0h
法击祈祷	提高个体的法术攻击力。高低差5.0h
命中祈祷	提高个体的命中力。高低差5.0h

修行者



物理系的回复支援职业，HP 和防御力的成长率不错，前卫和后卫都能胜任。“药草学”虽然是单体回复技能，不过同时能回复异常状态，一举两得；能增加自身移动力的“缩地法”也很实用，不用担心同伴需要回复时赶不到；“探索矿脉”能探测地图中的隐藏道具，对于收集奖杯必不可少。

技能名称	效果
持棍棒	能装备棍棒。装备棍棒时，提高武器的物理攻击力
物理防御强化	提高物理防御力并保持
跳跃力+1	提高跳跃力1并保持
探索矿脉	寻找位在范围内的埋藏财宝
药草学	回复个体的HP，且恢复异常状态
气功波	以气弹攻击的无属性个体法术攻击
乱打乱刺	以手中武器发动个体物理攻击。等级越高击退发生率越高。须有高低差武器
大车轮	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击自己周围的招式。高低差2.0h
登攀术	一定回合内提高自己的跳跃力
缩地法	一定回合内提高自己的移动力
经络疗法	使自己以外的个体处于回合HP回复状态。高低差2.0h
精气让渡	回复自己以外个体的MP。高低差2.0h
灭杀击	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击直向2格的招式。高低差2.0h
战争法螺	一定回合内提高自己以外个体的基础能力

忍者



修行者的上位职业，有着出色的闪避力和机动性，并可以使用各种忍术实行独特的战法。"影跃忍术"是便利的移动技能，配合自身不低的移动力，很容易就能潜入敌人后方，然后用"幻影忍术"、"铁蒺藜炸弹"等技能扰乱对手，如果被敌人包围陷入困境，还可以使用"树叶隐身忍术"以及"金蝉脱壳忍术"脱身。另外被动技能"移动力+2"的实用性也很高，是走得慢的职业的福音。

技能名称	效果
持小刀	能装备小刀。装备小刀时，提高武器的物理攻击力
移动力+2	提高移动力2并保持
水遁术	可于水（中）地形移动，且在水（浅）地形的移动力也提高
开锁	避开陷阱打开宝箱。高低差2.0h
手里剑	射出手里剑的个体物理攻击。高低差5.0h
偷袭	以手中武器发动个体物理攻击。命中力提高，且攻击敌方背后时伤害值会变高的招式。须有高低差武器
影跃忍术	移动到指定的格子上。高低差9.0h
幻影忍术	伤害敌方MP的个体法术攻击。有造成错乱状态的几率（3回合）。高低差5.0h
虫毒忍术	有造成个体陷入剧毒状态的几率
铁蒺藜炸弹	以装有火药的铁蒺藜攻击的火属性个体物理攻击。有造成止步状态的几率（3回合）。高低差2.0h
手里剑乱射	一次射出许多手里剑的范围物理攻击。高低差2.0h
死里逃生	自己的HP越少时，物理攻击力和闪避力越高
树叶隐身忍术	使自己不会成为敌方的个体攻击目标（1回合）
金蝉脱壳忍术	100%闪避敌方的物理攻击1次
奥义不定快击忍术	消耗1条奥义槽的招式。以手中武器发动个体物理攻击。随机攻击3～6次的招式

结界司



操控结界石的特殊上位支援职业，将结界石召唤出来后，周围单位可持续享受到结界石的回复或抗性强化等效果，因此在前线等交战激烈的地方召唤结界石，就能让队伍更安心地推进。除了结界石外，技能"法力阵大术"可以使范围内我方单位100%回避法术攻击，在法术型敌人多的关卡能发挥奇效。



技能名称	效果
死而复生	提高避免无法战斗几率
守护壁阵	减少侧面及背面遭攻击时的伤害
气抗性强化	提高气抗性并保持
透过术	不会成为敌方的个体攻击目标（1回合）。高低差5.0h
消咒大术	消除范围内我方人员所中的弱化效果。高低差5.0h
法力阵大术	使范围内我方人员处于100%闪避法术攻击的状态（2回合）。高低差5.0h
法力壁大术	造出法术盾，一定回合内使范围内我方人员受到的HP伤害化为MP伤害。高低差5.0h
火结界	召唤结界石，一定回合内提高周围我方人员的火抗性。高低差5.0h
水结界	召唤结界石，一定回合内提高周围我方人员的水抗性。高低差5.0h
气结界	召唤结界石，一定回合内提高周围我方人员的气抗性。高低差5.0h
土结界	召唤结界石，一定回合内提高周围我方人员的土抗性。高低差5.0h
生命结界	召唤结界石，一定回合内每回合回复周围我方人员的HP。高低差5.0h
抗咒结界	召唤结界石，一定回合内提高周围我方人员的异常状态抗性。高低差5.0h
气力结界	召唤结界石，一定回合内每回合回复周围我方人员的MP。高低差5.0h
奥义护刚结界	消耗2条奥义槽的招式。召唤结界石，使周围我方人员的战斗伤害变0（1回合）。高低差5.0h

神乐司



男性专用上位支援职业，擅长使用各种奏术降低敌人的能力或抗性。技能推荐先学"闲拍子·攻奏"和"闲拍子·守奏"，在对付异常状态抗性高的敌人时能派上不小用场；"不调和奏"可削减范围内敌人的MP，减小敌人使用技能的几率。

技能名称	效果
平常心	减少攻击和回复时的秽上升量
闪避力强化	提高闪避力并保持
柳奏术	使用奏术后，该回合能100%闪避敌方的物理攻击
庭火奏	一定几率降低范围内人员的火抗性的奏术（2回合）。高低差5.0h
筱波奏	一定几率降低范围内人员的水抗性的奏术（2回合）。高低差5.0h
稻魂奏	一定几率降低范围内人员的气抗性的奏术（2回合）。高低差5.0h
山矛奏	一定几率降低范围内人员的土抗性的奏术（2回合）。高低差5.0h
闲拍子·攻奏	一定几率降低范围内人员的物理攻击力、法术攻击力、命中力的奏术（2回合）。高低差5.0h
闲拍子·守奏	一定几率降低范围内人员的物理防御力、法术防御力、闪避力的奏术（2回合）。高低差5.0h
闲拍子·奔奏	一定几率降低范围内人员的敏捷力的奏术（2回合）。高低差5.0h
灾祸奏	以奏术攻击的无属性范围法术攻击。且会从异常状态中随机选出1种攻击（3回合）。高低差5.0h
不调和奏	以奏术伤害敌方的MP的范围法术攻击。高低差5.0h
御剑奏	以奏术攻击的无属性范围法术攻击。高低差5.0h
梓弓奏	以奏术攻击的无属性范围法术攻击。同时攻击直向6格的招式。高低差5.0h
奥义魂降奏	消耗1条奥义槽的招式。一定回合内使我方全体处于取得经验值增加状态的奏术

巫女



使用舞术的女性专用上位支援职业，和男性专用职业神乐司相反，巫女的技能以范围回复和Buff为主，是祝词师的正统进阶职业。支援技能推荐先习得"扬拍子·攻舞"、"扬拍子·守舞"、"扬拍子·奔舞"，升到最高有35%的补正值，非常高效；回复技则先学"神愈舞"和"神酒舞"，前者在范围回复的同时还能解除异常状态，后者则能范围回复MP，都是相当强力的技能。"奥义请神舞"能增加获得的JP值，在需要刷职业等级时非常有用。



技能名称	效果
平常心	减少攻击和回复时的秽上升量
闪避力强化	提高闪避力并保持
神舞术	使用舞术后，该回合能100%闪避敌方的法术攻击
庭火舞	提高范围内人员的火抗性的舞术（2回合）。高低差5.0h
筱波舞	提高范围内人员的水抗性的舞术（2回合）。高低差5.0h
稻魂舞	提高范围内人员的气抗性的舞术（2回合）。高低差5.0h
山矛舞	提高范围内人员的土抗性的舞术（2回合）。高低差5.0h
扬拍子·攻舞	提高范围内人员的物理攻击力、法术攻击力、命中力的舞术（2回合）。高低差5.0h
扬拍子·守舞	提高范围内人员的物理防御力、法术防御力、闪避力的舞术（2回合）。高低差5.0h
扬拍子·奔舞	提高范围内人员的敏捷力的舞术（2回合）。高低差5.0h
神愈舞	回复范围内人员的HP，且回复异常状态的舞术。高低差5.0h
神酒舞	回复范围内人员的MP的舞术。高低差5.0h
御剑舞	一定回合内提高范围内人员对近距离（弓/弩之外）普通攻击的闪避力的舞术。高低差5.0h
梓弓舞	一定回合内提高范围内人员对远距离（弓/弩）普通攻击的闪避力的舞术。高低差5.0h
奥义请神舞	消耗1条奥义槽的招式。一定回合内使我方全体处于取得JP值增加状态的舞术

法术士



初级的法术攻击职业，可使用各属性的法术针对敌人的弱点属性打击，是队伍的重要输出源。除了4种属性法术技能外，被动技能“MP强化”也是必学之一，以后转为其他法术型职业时也会用到，JP富余时还可学“精神统一”这种用来提高输出的Buff技能。

技能名称	效果
法力击	以气弹攻击的个体法术攻击。以物理防御力计算伤害。高低差5.0h
持杖	能装备杖。装备杖时，提高武器的物理攻击力
MP强化	提高最大MP并保持
支援法术	自己周围有越多我方人员，法术攻击力和法术防御力越高
法力盾术	造出法术盾，一定回合内使受到的HP伤害化为MP伤害
火球术	以火球攻击的火属性个体法术攻击。高低差5.0h
冰块术	以冰块攻击的水属性个体法术攻击。高低差5.0h
旋风术	以风刃攻击的气属性个体法术攻击。高低差5.0h
岩石术	以岩块攻击的土属性个体法术攻击。高低差5.0h
瞑想	回复自己的MP
精神统一	一定回合内提高自己的法术攻击力
法力镜术	一定回合内有几率反弹敌方的法术攻击伤害。高低差5.0h

精灵师



法术士的正统进阶职业，各属性的法术攻击都变成了范围型，在对付扎堆的敌人时能提高不少效率，不过范围法术对MP的消耗也很大，最好配上法术士的被动技能“MP强化”。JP以习得4种属性的范围法术优先，另外还有实用的被动技能“法术攻击强化”，让输出更上一层。

技能名称	效果
火抗性强化	提高火抗性并保持
法术攻击强化	提高法术攻击力并保持
法力击・改	以气弹攻击的范围法术攻击。以物理防御力计算伤害。高低差5.0h
冥气印术	以冥气攻击的个体法术攻击。有几率降低命中力25%（3回合）。高低差5.0h
邪气印术	以邪气攻击的个体法术攻击。有几率降低闪避力25%（3回合）。高低差5.0h
伤害转化MP	受到的HP伤害一定比例转为回复MP
爆焰印术	以爆炎攻击的火属性范围法术攻击。高低差5.0h
冰雹印术	以冰雹攻击的水属性范围法术攻击。高低差5.0h
龙卷印术	以龙卷攻击的气属性范围法术攻击。高低差5.0h
列石印术	以岩石攻击的土属性范围法术攻击。高低差5.0h
法力衣术	一定回合内有100%几率反弹一定比例的物理攻击伤害
吸命印术	以法力攻击的个体法术攻击。会吸收伤害值的一定比例化为HP。高低差5.0h
吸魂印术	以法力攻击的个体法术攻击。会吸收伤害值的一定比例化为MP。高低差5.0h
魂魄双环破	伤害HP和MP的范围法术攻击。高低差5.0h

咒法师



擅长扰乱敌人的职业，范围型异常技能齐全，是战术中非常重要的一员。技能强烈建议先学“麻痹诅咒”和“混乱诅咒”，这两招可以让敌人无力化，如果敌方还没有恢复异常状态的单位，这样基本会被这两种异常状态拖垮。被动技能“MP回复强化”可提高MP的回复率，对法术型单位非常有用。

技能名称	效果
状态异常抗性强化	提高异常状态抗性并保持
伤害反弹	一定比例反弹敌人的物理攻击伤害
MP回复强化	提高回合MP回复率并保持
病毒诅咒	有造成范围内人员陷入病毒状态的几率。高低差5.0h
蹒跚诅咒	有造成范围内人员陷入蹒跚状态的几率。高低差5.0h
失明诅咒	有造成范围内人员陷入失明状态的几率。高低差5.0h
化解术	有几率消除敌方身上的强化效果。高低差5.0h
弱化诅咒	有几率降低范围内人员的物理攻击力、法术攻击力。高低差5.0h
软化诅咒	有几率降低范围内人员的物理防御力、法术防御力。高低差5.0h
麻痹诅咒	有造成范围内人员陷入麻痹状态的几率。高低差5.0h
失魂诅咒	有造成范围内人员陷入失魂状态的几率。高低差5.0h
冥途诅咒	有造成个体陷入无法战斗状态的几率。高低差5.0h
石化诅咒	有造成范围内人员陷入石化状态的几率。高低差5.0h
混乱诅咒	有造成范围内人员陷入混乱状态的几率。高低差5.0h
鬼门招来阵	会从7种异常状态中随机选出3种攻击个体。高低差5.0h

天星司



法师型职业的顶尖攻击手，技能无论范围、距离、威力都非常优秀。单体攻击技能里，“明星天术”的威力很高，就算不克制的目标都可造成可观的伤害；“帚星天术”攻击距离长，适合拿来狙击残血的敌人。范围技能有各种形状的打击面，其中大范围的“锚星天术”和“石匠星天术”都是不错的选择。另外由于这个职业的技能MP消耗非常高，务必把被动技能“消耗MP减少”也学了。

技能名称	效果
持枪	能装备枪。装备枪时，提高武器的物理攻击力
消耗MP减少	减少技能的MP消耗量
EXP取得强化	提高取得经验值
流星天术	以流星雨攻击的火属性范围法术攻击。高低差5.0h
鼓星天术	以水流攻击的水属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式。高低差5.0h
疾风星天术	以强风攻击的气属性范围法术攻击。高低差5.0h
昴星天术	操控重力攻击的土属性范围法术攻击。高低差5.0h
明星天术	以光芒攻击的火属性个体法术攻击。高低差5.0h
锚星天术	以洪水攻击的水属性范围法术攻击。高低差5.0h
帚星天术	以雷球攻击的气属性个体法术攻击。高低差5.0h
绫星天术	以小陨石攻击的土属性个体法术攻击。高低差5.0h
暗星天术	以超重力攻击的无属性个体法术攻击。有几率造成无法战斗状态。高低差5.0h
石匠星天术	以雷电攻击的气属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式。高低差5.0h
客星天术	引起地震攻击的土属性全体法术攻击
奥义北辰雷霆霸	消耗3条奥义槽的招式。引起落雷攻击的气属性全体法术攻击。有造成止步状态的几率（3回合）

风水司



可以使用前卫装备的法术型上位职业，能掌握的技能包含了攻击、回复、异常状态，是各种场面都能应对的全能型选手。技能习得以4个属性的攻击法术优先，其次是能同时回复HP和MP的“生命之泉”，“奥义龙脉穿断”能使目标的MP回复量变0，配合其他职业的MP攻击技能，能真正做到技能封锁。

技能名称	效果
钱运强化	打倒敌方时取得的金额提高
土抗性强化	提高土抗性并保持
待命回复	不行动而待机后，下回合回复较多的HP和MP
臭水	有几率使范围内人员陷入病毒状态。且降低火抗性。高低差5.0h
冰雨	有几率使范围内人员陷入失魂状态。且降低水抗性。高低差5.0h
沙尘	有几率使范围内人员陷入失明状态。且降低气抗性。高低差5.0h
泥沼	有几率使范围内人员陷入蹒跚状态。且降低土抗性。高低差5.0h
开运法	略微提高打倒敌方时的道具取得率，并提高取得金额。高低差5.0h
利水术	提高水（浅）地形的移动力。高低差5.0h
生命之泉	回复个体的HP、MP。高低差5.0h
熔岩流	以熔岩流攻击的火属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式，且有土属性追加伤害的招式。高低差5.0h
暴风雪	以暴风雪攻击的水属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式，且有气属性追加伤害的招式。高低差5.0h
雷火	以雷火攻击的气属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式，且有火属性追加伤害的招式。高低差5.0h
土石流	以土石流攻击的土属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式，且有水属性追加伤害的招式。高低差5.0h
奥义龙脉穿断	消耗1条奥义槽的招式。有几率使范围内敌方的回合MP回复量变0（3回合）。高低差5.0h

春秋司



咒法师的进阶职业，擅长以操作时间的时术进行支援和骚扰，控制战场的节奏。技能推荐先学可以范围加速的“广加时术”和“奥义瞬加众腾阵”，前期用“广加时术”，等累积了奥义槽后，直接用“奥义瞬加众腾阵”为我方全体加速。“敌视时术”是惟一可为自身以外单位提升秽的技能，可以方便地改变敌人的攻击目标。春秋司虽然没有直接的攻击法术，不过“遣送黄泉时术”升满后让目标陷入的待死状态只有 1 回合，对付没有死抗性的杂兵基本都是一招一个。



技能名称	效果
全力活性	敏捷力会在HP为100%的状态下提高
濒死活性	敏捷力会在HP为25%以下的状态下提高
加速时术	提高个体的敏捷力。高低差5.0h
敌视活性	秽越高，敏捷力越高
减速时术	有几率降低个体的敏捷力。高低差5.0h
轨迹眼时术	提高远距离（弓/弩）普通攻击的闪避力。高低差5.0h
敌视时术	提高个体的秽。高低差5.0h
广加时术	提高范围内人员的敏捷力。高低差5.0h
减缓时术	增加使用对象的异常状态、强化效果、弱化效果等等的回合数。高低差5.0h
广减时术	有几率降低范围内人员的敏捷力。高低差5.0h
加快时术	减少使用对象的异常状态、强化效果、弱化效果等等的回合数。高低差5.0h
远行时术	提高个体的移动力。高低差5.0h
遣送黄泉时术	有几率造成个体陷入待死状态。高低差5.0h
转移时术	移动到指定的格子上。高低差9.0h
奥义瞬加众腾阵	消耗1条奥义槽的招式。提高我方全体的敏捷力

女战士



万能型的女性专用职业，可以适应队伍的各个位置。职业技能里有珍贵的异常状态无效 Buff，特别是“麻痹防护”和“混乱防护”要第一时间习得。攻击技能里，4 种属性的剑系技能无论范围、攻击力还是效果都非常优秀，只不过这几招是物理攻击，考虑到女战士的法术攻击成长率比物理攻击好，最好再用副职业补充一些法术系攻击技能。

技能名称	效果
濒死HP回复	轮到行动时，若HP为25%以下的状态则完全回复HP
正面对决	增加从正面攻击敌方时的伤害
战神祝福	在MP为100%的状态下会提高20%的基础能力
病毒防护	使我方全体处于病毒无效状态
蹒跚防护	使我方全体处于蹒跚无效状态
失明防护	使我方全体处于失明无效状态
天辉红莲剑	在武器上注入火斗气的火属性范围物理攻击。同时攻击直向6格，且有几率造成封闭状态（3回合）。高低差2.0h
天降冰华剑	在武器上注入水斗气的水属性范围物理攻击。同时攻击直向6格，且有几率造成忘却状态（3回合）。高低差2.0h
天战雷神剑	在武器上注入气斗气的气属性范围物理攻击。同时攻击直向6格，且有几率造成麻痹状态（3回合）。高低差2.0h
天鸣地动剑	在武器上注入土斗气的土属性范围物理攻击。同时攻击直向6格，且有几率造成止步状态（3回合）。高低差2.0h
麻痹防护	使我方全体处于麻痹无效状态
失魂防护	使我方全体处于失魂无效状态
石化防护	使我方全体处于石化无效状态
混乱防护	使我方全体处于混乱无效状态
秘仪治疗波动	消耗2条奥义槽的招式。完全回复及痊愈范围内人员的HP、MP、异常状态。高低差5.0h

言灵司



精通支援、妨碍、异常状态的法术上位职业，法术攻击、法术防御、MP 成长都相当出色，能用副职业补充一些属性法术技能就是顶级 攻击手。技能先学“吉祥言灵”，能同时提高我方全员命中力和闪避力，前线混战时非常有用。攻击技能推荐“噩梦言灵”，这招本身攻击力就不低，还一定几率附带混乱效果。

技能名称	效果
MP全满开始	开始战斗时，以MP完全回复的状态开始
咒言反弹	有几率反弹敌方的法术攻击伤害
吉祥言灵	提高我方全体命中力、闪避力
全力咒抗性	异常状态抗性会在HP为100%的状态下提高
火击言灵	为范围内我方人员的武器上附加火属性追加伤害能力。高低差5.0h
水击言灵	为范围内我方人员的武器上附加水属性追加伤害能力。高低差5.0h
气击言灵	为范围内我方人员的武器上附加气属性追加伤害能力。高低差5.0h
土击言灵	为范围内我方人员的武器上附加土属性追加伤害能力。高低差5.0h
噩梦言灵	以言灵力量攻击的无属性范围法术攻击。有几率造成混乱状态（3回合）。且敌方若处于失明状态，伤害会增加。高低差5.0h
幽暗言灵	以言灵力量攻击的无属性范围法术攻击。有几率造成封闭状态（3回合）。且敌方若处于失魂状态，伤害会增加。高低差5.0h
舌祸言灵	以言灵力量攻击的无属性范围法术攻击。有几率造成忘却状态（3回合）。且敌方若处于混乱状态，伤害会增加。高低差5.0h
气魄言灵	提高范围内人员的基础能力。高低差5.0h
凶秽言灵	有几率降低范围内人员的基础能力。高低差5.0h
虏魅言灵	有几率造成个体陷入错乱状态。高低差5.0h
秘仪献身仪式	消耗3条奥义槽的招式。牺牲自己的生命，完全回复及痊愈我方全体的HP、MP、异常状态、无法战斗状态（自己会退出关卡）

壮士



男性专用上位职业，物理战斗的专家，有着顶尖的物理攻击力和物理防御力，实力之强甚至可以单挑 BOSS。主战技能一般用“欲鬼伊舍那剑”和“神鬼夜叉剑”，前者攻击力高，后者在 MP 不足时用。“神仪不屈不挠之魂”是 BOSS 战的必备技能，升满后也就是 3 回合内怎么被打都不会死，如果被 BOSS 打到濒死更好，这样配合“冥鬼牛头剑”就能发挥出这个职业最大的实力。被动技能“作祟神附身”的效果为秽累积越多能力越高，也就是越战越强，当然还可以用技能“染秽”自己提升秽。

技能名称	效果
正面对决	增加从正面攻击敌方时的伤害
濒死MP回复	轮到行动时，若HP为25%以下的状态则完全回复MP
舍身	提高自己的物理攻击力，降低物理防御力
染秽	降低我方全体的秽，转加到自己的秽上
作祟神附身	秽越高，基础能力越高
战鬼修罗剑	提高闪避力，且受到攻击时会反击
冥鬼牛头剑	以手中武器发动个体物理攻击（限自己的HP为25%以下的状态才可使用）。须有高低差武器
邪鬼阿傍剑	以手中武器发动范围物理攻击。有几率造成病毒（自己有异常状态则为剧毒）状态（3回合）。须有高低差武器
神鬼夜叉剑	以手中武器发动个体物理攻击。会吸收伤害值的50%化为HP、MP（自己有异常状态则吸收量变高）。须有高低差武器
死鬼阎摩剑	以手中武器发动个体物理攻击。有几率造成濒死状态（自己有异常状态则几率变高）。须有高低差武器
欲鬼伊舍那剑	以手中武器发动个体物理攻击。略微提高打倒敌人时的道具取得率，并提高取得金额的招式（自己有异常状态则效果变高）。须有高低差武器
豪鬼天帝剑	以手中武器发动个体物理攻击。降低敌方属性抗性的招式（自己有异常状态则效果变高）。须有高低差武器
恶鬼罗刹剑	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击自己周围，且不受敌方反击的招式。高低差2.0h
狱鬼马头剑	以手中武器发动范围物理攻击（限自己的HP为25%以下的状态才可使用）。须有高低差武器
神仪不屈不挠之魂	消耗2条奥义槽的招式。提高自己避免无法战斗的几率100%（3回合）

天狗



游戏里少有的物法双修型职业，加上出众的机动力，用法相当灵活。攻击技能里法术系居多，并且属性齐全，可根据具体情况选择。物理技能只有两招，虽然也够用，但如果能用其他物理职业的技能弥补一下则更完美。被动技能里“移动力跳跃力 +1”和“飞翔术”都很值得学，特别是飞翔术，可以无视地形移动。

技能名称	效果
追击	发动普通攻击后敌方处于濒死状态时，有几率再次普通攻击
飞翔术	保持在飞行状态
移动力跳跃力+1	提高移动力、跳跃力1并保持
神隐	使自己以外的个体不会成为敌方的个体攻击目标。高低差5.0h
毒雾招来	以毒雾攻击的水属性范围法术攻击。有几率造成病毒状态（3回合）。高低差5.0h
天刚击打	以手中武器发动个体物理攻击。有几率造成止步状态（3回合）。须有高低差武器
引导术	将范围内敌方拉近自己1格。高低差5.0h
幻焰狗阵	以幻焰攻击的火属性范围法术攻击。高低差5.0h
神泉露	回复范围内人员的MP。高低差5.0h
阵风掌	以阵风攻击的气属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式，且有击退发生率。高低差5.0h
八百飞砾	以大量小石子攻击的土属性范围法术攻击。高低差5.0h
乱鸦	以乌鸦攻击的范围法术攻击。有几率造成混乱状态（3回合）。须有高低差武器
十字裂破斩	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击直向3格的招式。须有高低差武器
俊导术	提高自己以外个体的移动力、跳跃力1。高低差5.0h
秘仪鬼土回生	消耗2条奥义槽的招式。回合MP回复量变0，但相对的，会变回合HP回复状态，提高基础能力

推荐角色

辉耀

本作的主角，固有职业技能种类齐全。攻击有消耗少射程远的“鬼火”；回复有既能补血还能解除异常状态的“净化火焰”，支援技能里“生命树枝”可以提升 HP 上限，“炽热激情”能给指定单位提升 50% 的物攻（闪避降 50%）。最厉害的还要数被动技能“巾帼之才”，效果为职业等级 Lv10 的职业越多，基础能力就越高，后期满级的职业多起来，能力就会相当惊人，无论作为物理单位还是法术单位培养都没问题。

花开

法术单位的代表，主要职业推荐天星司或言灵司。固有职业的“苔人花术”可以召唤一个高秽值的诱敌单位，将敌人的注意力吸引过去，在缺少肉盾单位时能派上不小用场。另外还有徐徐回复 HP 的技能“仙桃花术”和提高 MP 回复率的技能“香梅花术”，都非常便利。

大国主

作为一国之君，大国主的固有职业技能齐全程度不亚于辉耀，特别是几招回复系技能都很实用，其中“八方仁术”能同时补 HP 和 MP，“幽冥开门仪式”能范围复活无法战斗的同伴。支援技能优先学附加 ZOC 的“老手的间距”，给前线单位加上，敌人就难以威胁到我军的后方。“神仪天诏琴调”在恢复所有异常状态和弱化效果的同时，还能免疫异常效果，在对付异常攻击多的 BOSS 时相当有效。

狭依

固有职业海女神正如其名，技能多和水相关，除了水属性的攻击技能外，还有“练水术”这种范围增加水地形移动力的技能，在水地形多的关卡能发挥奇效。被动技能“好战化”相当于主动型的“作祟神附身”，用提高秽的技能配合这招，可令全能力大幅强化。

一寸

一寸有小人和巨人两种状态，可用技能“缩放小槌”装换。小人状态时闪避力、敏捷力提高，适合担任后卫；巨人状态时物攻、物防提高，适合担任前卫，可根据主职业分开使用。技能“烂醉烈酒”能一次性让目标中“蹒跚”、“失魂”、“混乱”三种状态，控制能力相当强。“万能药酒”能大量回复单体 HP 的同时还能解除异常状态，相当于辉耀的“净化火焰”的强化版。另外加物攻的“战术指南”和加法攻“法术指南”也相当实用，JP 有宽裕时务必升满。

开耶

固有职业新月姬的技能以召唤系为主，可以召唤神使为我方作战，相当于多了一个单位，注意每回合都需要消耗 MP 维持召唤单位，最好备上 MP 相关的被动技能。“神仪慈雨招来”为消耗 3 条奥义槽，为全体回复 HP 和 MP，能让处于劣势中的我方一下脱离危机。

奖杯列表

杯种	名称	取得条件
白金	神话传颂者	获得所有奖杯
铜杯	众神的调停者	通过第四卷
金杯	守护瑞穗者	通过所有委托
铜杯	平和的第一步	首次通过委托
铜杯	自黄泉的返回者	通过第三卷
铜杯	神仪承担者	首次发动神仪
金杯	技术造极者	提高所有的技能的Lv至最高
银杯	深谙技术者	解锁所有的技能
铜杯	初探知识	首次提高技能的Lv
铜杯	八尺琼勾玉	通过第二卷
铜杯	秘仪的传道者	首次发动秘仪
铜杯	造访黄泉者	通过第一卷
金杯	职业造极者	提高所有职业的Lv至最高
铜杯	奥义开窍	首次发动奥义
金杯	造极探索者	取得所有埋藏宝物
银杯	熟练探索者	取得30个埋藏宝物
铜杯	发现者	首次取得埋藏宝物

杯种	名称	取得条件
金杯	战力造极者	提高所有伙伴的Lv至最高
银杯	好奇者	取得所有藤箱中的物品
铜杯	目明者	首次取得藤箱中的物品
银杯	搜齐所有的装备	收集所有的装备
铜杯	寻求装备者	收集100种装备
铜杯	欢迎来到杂货店	首次购买物品
银杯	瞭望解职业者	解锁所有的职业
银杯	串带百万叶者	存到1000000叶
铜杯	串带十万叶者	存到100000叶
银杯	虔诚者	提高神社的Lv至最高
铜杯	敬神者	提高神社的Lv
铜杯	祭祀者	首次贡奉
银杯	寻求平和者	通过30件委托
铜杯	实现愿望者	通过10件委托
铜杯	百姓的愿望	首次承接委托

难点奖杯说明

技术造极者／职业造极者

通关后刷委托来达成，让多个角色负责不同的领域的技能和职业即可，还有记得装上被动技能“熟练取得强化”以及使用巫女的“奥仪请神舞”加快效率。

战力造极者

通关后刷委托来达成，装备被动技能“EXP 取得强化”和神乐司的“奥义魂降奏”加快效率。

好奇者

如果没有在流程关卡中达成，可以过后在委托中回收，记得不止是豪华藤箱，普通藤箱也得回收（只需回收一次）。

串带百万叶者

这个奖杯不算已经花出去的钱，要账面数字达到 100 万才能获得奖杯，所以通关前不要乱花钱，通关后先把全部委托完成，再把身上所有装备和道具卖掉就能达成（获得奖杯后读档），还不够的话就刷委托吧。

造极探索者

最麻烦的奖杯，通关后接委托来地毯式搜索吧，需要用到修行者的技能“探索矿脉”或使用道具占卜树枝。

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



E3 过后 NS 将陆续迎来不少好作品，7 月有《油彩军团 2》，8 月有《马里奥 + 疯兔 王国之战》《无夜国度 2》（如果不再延期的话）。在静候佳作之余，近日还有一波《塞尔达传说 荒野之息》的 DLC 可玩，而《超级马里奥 奥德赛》也公布了对应中文这样的好消息，一连串的游戏资讯真是让人眼花缭乱，不知各位此刻的心情是否也正如这炎夏一般炙热起来了呢？

NS《马里奥赛车8 豪华版》更新Ver.1.2.0补丁

官方在 6 月 29 日放出了本作的 Ver.1.2.0 版本补丁，除了修正网联时诸多道具相关的 Bug 外，也做出了在 TV 模式下的读盘画面会显示比赛规则、赛道名称等的细微调整。另外，新版本还对应皮克敏系列的 amiibo，可以获得特殊的“皮克敏服装”。



NS《超级马里奥 奥德赛》确定对应中文

任天堂香港分部于近日放出了一段《超级马里奥 奥德赛》的中文宣传影像，虽然内容与 E3 上所展示的宣传片无异，但却宣布了本作将内置简繁中文这一大好消息。《奥德赛》是“《马里奥》系列”登陆 NS 平台的焦点大作，目前已经公开了不少情报，除了全新的仍帽子动作以及充满创意的附身玩法外，其类似于开放世界的各大精美场景同样充满了魅力。本作将于今年 10 月 27 日发售。





《塞尔达传说 荒野之息》DLC“试炼之霸者”开始配信

本作的第一弹 DLC“试炼的霸者”已于 6 月 30 日开始配信，NS 版容量为 456MB，Wii U 版为 674MB，两者售价皆为 2500 日元。该 DLC 的详细攻略可参考本期杂志的“DLC 补完计划”栏目。DLC 内容如下：

剑之试炼（剑の试练）：林克一开始要在没有穿着任何装备的情况下与房间内的敌人战斗，打倒所有敌人后就能进入下一间，一共有45个房间。完成试炼后大师之剑就会觉醒力量，时刻保持在最高攻击力的状态。

足迹模式（足迹モ-ド）：在地图中显示玩家在过去200小时内的行动足迹，方便玩家查看还有哪些地方没有探索。

大师难度（マスタ-モ-ド）：该难度下的敌人强度提高，体力也会慢慢回复，另外还会出现普通难度中没有的最上位敌人，以及空中的敌人与宝箱。

自定义传送点（ワ-プマ-カ-）：玩家在地图中设置传送点后就可以利用传送功能快速到达此地，不过传送点一次只能设置一个。

科洛克的面具（コログのお面）：此面具会在靠近森之妖精时产生摇动反应，是方便玩家集齐900颗种子的利器。

全新装备：增加了以系列过去作品为主题的新装备，分别放置在世界各地的宝箱之中。



3DS《真·女神转生 深邃奇妙之旅》发售日确定

Atlus 在近日宣布《真·女神转生 深邃奇妙之旅》将于今年 10 月 26 日正式发售。本作是 NDS 平台《真·女神转生 奇妙之旅》的加强移植版，故事讲述南极地带突然出现了能将地球一切都化为虚无的毁灭之地，为了揭开这诡异现象的神秘面纱，主人公们作为调查队的队员被派往南极，并且得知了惊人的真相。对应标题中的“深邃（DEEP）”一词，本作在原作基础上增添了不少新内容，包括新恶魔、新角色、新剧本，以及搭载了新恶魔技能与育成要素的新系统等，人物们还追加了多样的表情立绘，并且收录全新 BGM，无论是玩法还是视听体验都更上一层楼。游戏提供了 3 种不同的难度，相信新老玩家都能乐在其中。



NS新作《NAMCO 博物馆》今夏开始配信

BNEI 宣布旗下作品《NAMCO 博物馆》将于今年夏天在 NS 平台进行配信。本作是一部集合了过去 11 款经典街机游戏的大合集，其中包括了《吃豆人》、《大蜜蜂》等让老玩家倍感亲切的作品。这些作品都支持 NS 的 3 种模式，还可以横竖倒过来玩，并且对应网络排名系统，玩家可以与世界各地的朋友一竞高低。

























《公主是守财奴》登陆NS

金钱就是你的力量，你就是最强的土豪！这款以“金钱”为主题的像素风动作 RPG，讲述了一位被资本金融家整得国破家亡的公主为了达成亡父的夙愿，决心踏上复仇之旅的故事。在冒险过程中，玩家可以通过一部“钱神计算器”来收买所见的一切，不管是敌兵还是路上的陷阱，只要你给得起钱，它们就能为你所用。除此之外，只要向计算器输入一定金额，甚至还能触发各种金钱奇迹 ,强力 Buff? 可以有。死而复生？可以有。《公主是守财奴》曾在 PSV 上收获到不错的口碑，如今终于也要移植到 NS 上来了，不过本作目前只公开了欧美版本，美版将于明年 3 月 20 日发售，欧版则于同月的 23 日发售，看来感兴趣的朋友还要等上一段时间才能玩到。



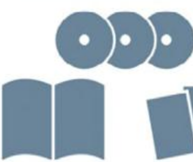




《火焰之纹章 无双》限定版BOX套装公开

预定于今年 9 月 28 日发售的 3DS/NS 双平台作品《火焰之纹章 无双》在近日公开了两款限定版 BOX 套装，其中豪华版 BOX 的 NS 版不含税售价为 10800 日元，3DS 版为 9800 日元，内容包括：游戏本体、官方设定资料集、原声大碟以及角色明信片组合包。典藏版 BOX 的售价比豪华版贵 5000 日元，内容相比豪华版多了一个龙石水晶台饰。







文 月下雪影 美编 NINA

软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

E3已经过去了二十多天，不过Xbox One X始终还没有展开预定，不得不说有些意外。至于港版国行就更不用说了，至少要等到北美大本营开放预订后才有可能。本期我们就先来看看其他4台主机的近期市场行情。另外如今国行PS VR已是货源充足，一直没出手的朋友可以考虑一下了。

价格行情——提供最佳购机方案

3DS 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1400元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1440元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：因为B9S降临，N3DS LL的主机价格有了小幅追降，现在刷好B9S的机器，价格已经跌到1350元左右，搭配存储卡也不过1400元，非常超值。至于B9S的具体原理，我们在上期的风向标里已经做了全面的介绍，不过很多玩家在购机的时候发现B9S的系统和之前A9LH一样，有部分主机是自带中文系统，因为A9LH的非官方中文系统极易造成BAN机或是运行不稳定的问题，所以很多玩家想知道，到了B9S时代，中文系统是否稳定可靠。其实这点和A9LH的情况类似，如果是在真实系统上直接修改成中文系统，会造成主机不能升级以及各种不良后果，不过B9S的双系统模式，可以在真实系统采用原版的基础上，重新刷写另外一个虚拟的中文系统进行操作。这点在A9LH的后期其实也可以做到，但很多商家觉得麻烦所以很少会做，真实+虚拟双系统的好处是在虚拟的中文系统下可以更方便的操作，避免了后期不能升级的问题，在虚拟系统内操作也更加安全。缺点是虚拟系统要占用SD卡空间，而且个别情况下的不稳定可能会让系统崩溃造成损坏，虽然虚拟系统损坏不会造成真实系统不能使用，但要修复也需要重新刷写，整体还是比较麻烦的。当然从我们的角度建议，还是选择单系统的更稳定一些，如果有虚拟中文系统，也算锦上添花的效果，不会带来太多的影响。



▲B9S的问世让3DS烧录卡彻底走进了坟墓。

主机及主要周边参考价格

型号	价格
N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1400元
SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元

PS4 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim主机（500GB，国行）	1999元
总计		1999元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：近半个月的PS4市场有些平静，不过在月初的国行金色主机上市后，索尼也顺势推出了黑、白两色的全新同捆套装，新版同捆套装附送《航海王 航海无双3》以及《罪恶装备 未知次元-征兆》两款游戏，价格只有2299元，非常超值。其实索尼近半年的举措，无论是同捆游戏还是多附赠一个手柄，但只上浮很低的价格，实际是变相为主机降价，这也看得出索尼在中国市场的用心。而港版主机，截稿前的报价目前稳定在1850元左右，1TB在2100元上下，核心玩家的话，可以优先考虑1TB的版本，在使用空间上更加充足。另外有不少玩家担心夏天主机过热会给机器带来影响，甚至有玩家去购买专用的散热风扇。其实PS4还是非常耐热的，这想必也和当年PS3的死亡黄灯有着很大的关系，所以通常情况下完全不需要去考虑主机的耐热问题。即便达到物理耐热极限，PS4也会主动关机进行保护。至于第三方的散热配件，现在多采用抽吸风式的散热扇，效果还是比较有限的。如果很担心散热问题，不妨选择直立支架，主机在竖立摆放的情况下也要远比横向放置搭配散热支架的效果要好，玩家不必浪费资金选购一些没必要的散热设备。



▲在金色之外，索尼又推出了新版PS4的同捆套装，附赠了两款在玩家口碑中很好的游戏。

主机及主要周边参考价格

型号	价格
PS4 Slim主机（500GB，国行）	1999元
PS4 Slim主机（1TGB，国行）	2399元
PS4 Pro主机（1TGB，国行）	2999元
PS4 Slim主机（500GB，港版）	1850元
PS4 Slim主机（1TB，港版）	2100元
2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	300元
2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元

PSV 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（美版，HENkaku自制系统）	1650元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
存储	32GB索尼原装PSV记忆卡	218元
总计		2008
近期推荐购入指数		8



▲破解PSV已经变成翻新机的市场。

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：上期的风向标里没有提到PSV主机，很多玩家在问PSV是不是已经淡出历史舞台了。每期我们报道的机型，和近期的市场变化及热度有很大关系，未来PSV确实有可能不再作为风向标介绍的重点。不过这期我们还是要对PSV的近况进行一次比较详细的介绍。先从市场方面说起，因为目前全新主机的系统版本已经在3.63，而PSV可破解的系统一直停留在3.60，但市场又是一直以破解销售为主，所以这就造成了目前的PSV主机中，十台破解九台翻新的尴尬处境。想要入手破解主机，要么选择二手，要么就考虑翻新机器。毕竟现在能买到全新可破解的PSV有些撞大运的感觉。当然即便是翻新，可破解的PSV主机价格也在1600元上下，价格并不低，而且以美版居多，颜色也只有黑色版本，其他颜色基本没有全新破解主机。如果想要检查机器是否为翻新，可以看下主机的边角有没有磨损，屏幕和背面有没有磨损，主机的螺丝有没有拧动痕迹，主机条形码是否磨损掉色，机器的卡槽和游戏卡槽是不是有灰尘，以及按键上是不是有磨损和灰尘。倘若一切的痕迹都很新，说明主机有可能是稀少的全新破解主机，这时就不要犹豫啦。当然现在PSV的HENkaku系统破解已经非常成熟，关机后只需要通过邮箱激活就能继续享受破解。对于选择购买3.63系统主机的玩家，市场的价格一直稳定在1100元，以港版为主，玩家自行选购就行。

主机及主要周边参考价格

品名	价格
PSV-2000主机（港版、3.63系统）	1100元
PSV-2000主机（港版、3.63系统，破解PSP模式）	1200元
PSV-2000主机（美版、HENkaku自制系统）	1650元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSV原装耳机（港版）	120元
8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

市场报价信息更新截至2017年7月7日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

Nintendo Switch 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄、日版）	2580元
保护包	国产主机硬壳收纳包	45元
贴膜	国产主机钢化玻璃贴膜	15元
总计		2640元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带Nintendo Switch机体支架一个、HDMI线一条、Joy-Con（L）&（R）手柄各一对、Joy-Con腕带两个、Joy-Con充电握把一个、电源适配器一个，及说明书保修卡一套。

点评：由于Nintendo Switch主机一直缺货的关系，近期主机的价格始终保持在2500～2600元这个区间，要想等到主机价格的进一步下跌，从任天堂官方的消息来看，恐怕还要等到明年主机产能大幅提升、全球供货充足之后才有可能。另外最近有很多玩家问，为什么普通的移动电源给Nintendo Switch充电会非常缓慢，这点之前我们曾经提到Nintendo Switch使用的是USB PD 2.0标准，和目前的移动电源标准不符，要做到玩《塞尔达传说 荒野之息》边充边玩还不掉电，至少需要购买大电压的充电宝才可以，必要前提是最好支持高通QC3.0快充标准。虽然说QC3.0和USB PD2.0并非是两个体系，但考虑到模式上的相近性，高通QC3.0二代高电压还是能给主机充电带来更好体验的，这要比普通的移动电源要好得多，当然价格上可能也稍贵，不过为了外出使用还是值得的。此外，由于近期天气炎热，Nintendo Switch主机散热也有一定的问题，为了主机能更好的工作，在室内使用家用机模式时，最好要在空调环境下，以免产生热量积压给主机带来损害，而且由于HDMI不支持热插拔，Nintendo Switch也切勿在关机后直接拔掉HDMI线，稳妥的方式是等待2～3分钟后再拔掉，以免烧坏接口。



▲市场中目前支持USB PD2.0充电标准的极少，国内某米品牌手机的旗下生态企业曾出过一款。

主机及主要周边参考价格

品名	价格
Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄、日版）	2580元
Nintendo Switch主机（32GB，红蓝手柄、日版）	2650元
原装Joy-Con（L）&（R）手柄（红蓝色、灰色、黄色、粉绿色）	520元
原装Joy-Con充电握把	180元
原装Nintendo Switch PRO经典手柄	430元
任天堂原装Nintendo Switch主机收纳包	180元
组装Joy-Con手柄硅胶套	20元
HORI原装主机屏幕贴膜	60元
HORI原装主机屏幕贴膜（9H）	150元
国产主机钢化玻璃贴膜	15元

ASAP 情报中心

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

栏目主持：稀饭&秋沙雨

《神奇女侠》登陆国内电影院早已过去一个月有余，应该有不少读者都已经在影院一睹女侠风采了吧。配合电影的上映，本期的ASAP情报中心"全明星大厅"来为各位读者们介绍一下神奇女侠的重量级反派——战神阿瑞斯，其中会涉及一些电影剧透，没看片的读者请注意回避。在这个月中旬还将会迎来一年一度的圣地亚哥漫展，不知今年美漫圈又会有什么劲爆消息公布。

全明星大厅

阿瑞斯 Ares

提到战神，本刊的读者们第一个反应也许就是某个现在已经跑到北欧的手持大斧的光头中年，硬要说的话，这次"全明星大厅"介绍的战神还真和跑到北欧养孩子的奎托斯有着那么些隐隐约约的联系。



《不义联盟 凡尘之神》游戏里阿瑞斯的形象，"新52"前的阿瑞斯造型基本也是这样的风格。



"新52"时期的阿瑞斯（左上）和阿波罗（右上），这造型与其说是希腊神明倒不如说更像是维京人。

和希腊神话的设定一样，DC漫画里的阿瑞斯是奥林匹斯十二主神之一，在一些漫画里他又被称之为马尔斯（Mars，罗马神话里战神阿瑞斯的名字）或者战争（Wars）。他是众神之王宙斯和他的妻子赫拉所生的儿子，执掌战争的神明。他首次登场于"无限地球危机"前的《神奇女侠》第2期。

在DC漫画的主世界里，亚马逊人信奉希腊的神明，在神奇女侠的相关作品里可以经常看到她们将众神的名字挂在嘴边。但是战神阿瑞斯在神奇女侠的漫画甚至是正义联盟的相关作品里都是以反派的形象出现。

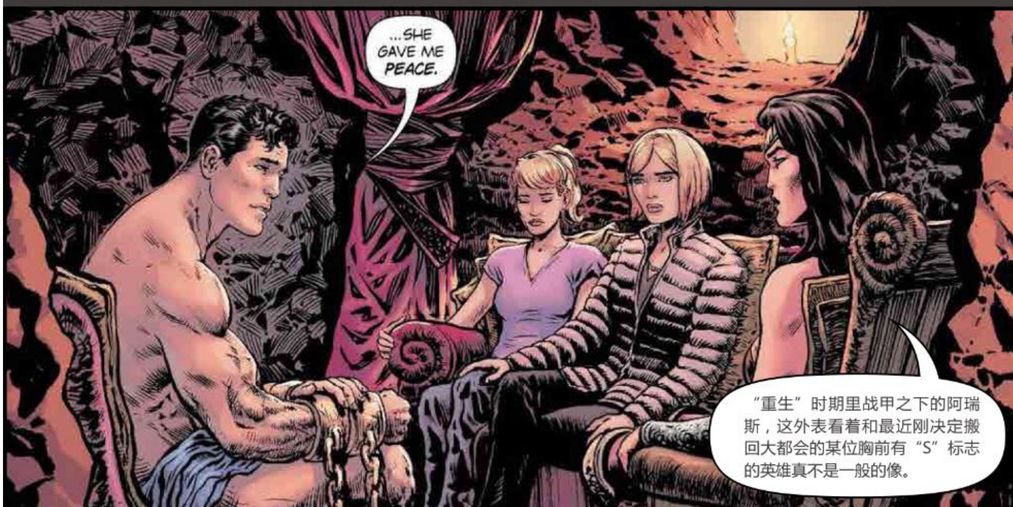
阿瑞斯身为奥林匹斯主神之一，享有着长生不老的身躯和无尽的寿命，他的力气仅次于驰名于希腊神话的半神英雄赫拉克勒斯，这也使他成为神奇女侠最棘手的敌人。同时，作为司掌战争的神明，阿瑞斯拥有着能够从战争中获得力量的能力，只要世间仍有战乱，那么他的力量就不会有消失的一天，也因此他绝不会让战争停歇，为此他甚至会和自己的敌人合作。例如在格斗游戏《不义联盟 凡尘之神》里，不义宇宙的超人打算根除争端，于是不义宇宙的阿瑞斯因为担心战争会从此消失而出手协助主世界的神奇女侠。

在漫画里他曾有过死亡之神的身分，能够召唤死者的灵魂并使唤他们，又或者是从这些死者的口中询问他所想要的情报。

经历了"闪点悖论"之后DC主世界重启，进入"新52"时期。在这一时期里一些英雄们和他们原本的敌人之间关系都有所变化，戴安娜与阿瑞斯也是其中之一。

在"新52"的《神奇女侠》里，阿瑞斯在第0期和尚是少女的戴安娜相遇，他成为了戴安娜的导师，教授她战斗的技巧，试图将这个和他同父异母的少女培养成为一个心狠手辣的勇猛战士。但是在最后的考验里戴安娜因为仁慈而放过了她的敌人，这使得阿瑞斯极其不满，师徒两人也因此不欢而散。

在"新52"时期里人类世界的战争逐渐减少，阿瑞斯受到影响而渐渐衰弱，变成一位枯瘦老人，看不出战争之神当年英勇善战的风姿。"新52"时期里的阿瑞斯与戴安娜并非纯粹的敌对关系，两人曾为师徒，在戴安娜离开天堂岛开始自己的超级英雄生涯后，两人也是亦敌亦友。在与宙斯和赫拉所生的第一个孩子初生（First Born）首



“重生”时期里战甲之下的阿瑞斯，这外表看着和最近刚决定搬回大都会的某位胸前有“S”标志的英雄真不是一般的像。

次正面对弈里，阿瑞斯拖住了初生，戴安娜用长矛刺穿了两人，才得以制服祸乱人间的初生，但是阿瑞斯也因此不幸身亡。但是对于奥林匹斯而言战神不可或缺，当时继承了诸神之王地位的太阳神阿波罗将战神的称号赋予了戴安娜。后来在诸神之父宙斯与人类女子佐拉所生的半神之子宙克的命运干涉下，在与初生的战争里逝去的众神得以重生。

在2016年“新52”随着“重生（Rebirth）”的到来而结束，“新52”时期里戴安娜与希腊诸神的故事在“重生”里解释说只是梦境一场，戴安娜的母亲并未被赫拉变成石像，甚至于包括戴安娜的身世究竟是回归了重启前的泥土塑人还是维持“新52”的宙斯之女都还是个未知数。战神阿瑞斯的设定又再一次进行了重塑，在《神奇女侠》第23期里一改“新52”前的糙汉子和“新52”里的老人形象，外表变成一个英武帅气的黑发青年人，说实话那外表和体型看着真有点像超人……截止至本期杂志截稿前的《神奇女侠》连载里的战神阿瑞斯是敌是友还尚未明朗。

以下内容涉及电影剧透

《神奇女侠》电影里饰演阿瑞斯的是曾经在“《哈利·波特》系列”饰演过雷姆斯·卢平的英国演员大卫·休里斯。在华纳这次的电影宣传里，并未透露这部电影真正的最终BOSS，而是粉丝们在等待电影的期间从一个关于电影《神奇女侠》的模型玩具展台上发现了混迹在一群电影角色中间的阿瑞斯的身影，从而推测出了本片的真正BOSS，此后在华纳在美国加利福尼亚州举行了一次小规模试映会时才真正敲定了这一点。不过阿瑞斯的身影截止到电影上映之前都未曾在预告片里出现过。

电影中戴安娜的身世设定沿用了“新52”的宙斯之女，不过这并未引起和漫画一样的一连串斗争，因为——阿瑞斯把奥林匹斯诸神给屠了。这背景设定不由得让人想起某位来自SIE并且用三部正统作和两部外传作屠了整个奥林匹斯的秃子。在神话时代的最后大战里，宙斯用最后一击将阿瑞斯击落到了大地之下，阿瑞斯在漫长的岁月里治愈了自己的重伤，然后开始运用自己作为战争之神的能力：为人间带来战争，就连电影里所描述的第一次世界大战背后也有着阿瑞斯的活跃身影。在戴安娜从小听闻的故事里，宙斯使用雷霆闪电将阿瑞斯击败了，在电影的最后，觉醒了真正神力的戴安娜也用同样的手法消灭了阿瑞斯。但是战争的神明是否就此陨落？只能说一切要看编剧的心思了。



■电影上映前华纳放出的乐高玩具宣传图。

闪电快报

●震惊！丑爷居然要行侠仗义！——

DC将在今年10月开始连载全7本的《蝙蝠侠 白骑士》（Batman: White Knigh），在已经公开的情报中透露说，这部漫画里小丑的精神扭曲和杀人欲望已经被治好了，他改名为“杰克”，将蝙蝠侠视为哥谭市最大的反派并与他展开斗争。

●今年11月将会迎来杰夫·琼斯担任编剧的短篇连载《末日警钟》（Doomsday Clock），在访谈里杰夫明确说了曼哈顿博士与超人将会登场。虽然标题里有“Doomsday”，不过这与超人的死对头“毁灭日”并没有任何关系。

DOOMSDAY CLOCK



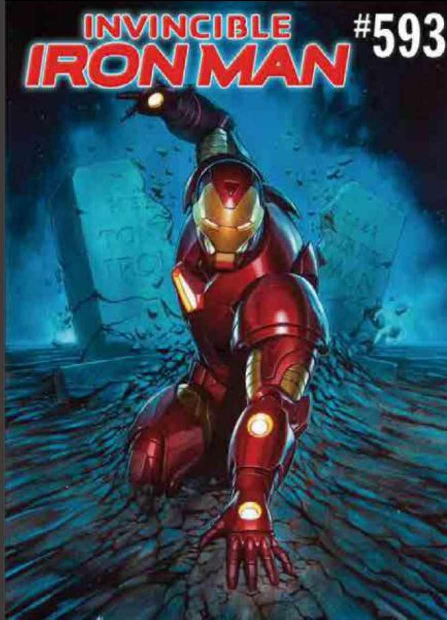
Geoff Johns • Gary Frank • Brad Anderson
NOVEMBER 2017

●美国时间7月6日，前漫威漫画总编剧斯坦·李的妻子琼·李在亲友们的陪伴之下，安然去世，享年93岁。而在同一天，标志着斯坦·李创造的蜘蛛侠回归漫威电影宇宙的《蜘蛛侠 英雄归来》已经在香港率先上映，所以这一天恐怕对于已经94岁高龄的斯坦·李来说实在是令人难忘。



斯坦·李（左）和他的妻子琼·李（右），两人的婚姻持续了整整69年。

●在漫画大事件《内战 2》中最终变成了植物人状态的托尼·史塔克终于要回归了，在《无敌钢铁侠》第 593 期中，我们熟悉的钢铁侠会正式现身，而不是像之前那样只能以 AI 的身分成为新英雄钢铁之心的导师和辅助者。但别开心得太早，目前负责这个漫画系列的编剧布莱恩·迈克尔·本迪斯在接受采访时给读者留了一个问题 ：他会是以什么样的形态回归？看起来这一次托尼的归来形式可能会和我们的期待有所偏差。



●在《复仇者联盟 奥创纪元》之后就没有冒过头的尼克·弗瑞终于要复出了？根据好莱坞娱乐新闻网站 Deadline 的报导，扮演尼克·弗瑞的塞缪尔·杰克逊将会参与 2019 年上映的《惊奇队长》的演出，不过漫威方面并没有确认这一消息。

●著名制片人 Adi Shankar 在为 Netflix 打造了《恶魔城》的动画电影后，在 7 月 5 日公布了他的新游戏改编动画对象 ：《刺客信条》！在电影遭遇滑铁卢之后，或许育碧能够在动画领域给这个著名的游戏品牌打个漂亮的翻身仗？我们拭目以待。



Adi Shankar 本人的装扮颇有些埃及味道，如果动画版的《刺客信条》也是准备讲系列新作《刺客信条 起源》里的故事，那就真是再适合不过了。

●根据最新消息，狮门影业正在处于买下《地狱男爵 血腥皇后崛起》这部系列重启电影的谈判流程中，如果谈判成功，男星 David Harbour 将会成为主演，导演一职则会交到 Neil Marshall 手上。

至高要闻

●漫画界盛会圣地亚哥动漫展将在本月召开！

圣地亚哥动漫展 2017 的时间表已经部分公开，这个将会在 7 月 20 ～ 23 日举办的大型展会，目前已经是蓬勃发展的超级英雄电影和电视剧市场的重要宣传渠道，所以今年我们也会在展会上看到许多这一主题的内容公开。当然，除此之外，SDCC 也已经成为了泛娱乐内容的展示平台，所以我们还会看到很多动漫之外的内容展出。

目前日程表当中当中已经公布了 19 号会有华纳兄弟提前举办的试映会，上面应该会公布他们的两个新超级英雄电视剧《氪星往事》和《黑闪电》的新情报。

20 日则有庆祝《古惑狼 疯狂三部曲》发售的粉丝活动“古惑狼的前世今生”（Crash Bandicoot Then and Now）和《COD 二战》的丧尸模式公开，DC 漫画会有他们的原创电影 10 周年纪念活动，目前在动画领域有不少大动作的 Netflix 则会有他们的两部新电视剧《死亡笔记》（改编自同名漫画）和《明亮》（威尔·史密斯主演），以及他们即将推出的《恶魔城》动画的宣传活动。

作为动漫展关注重点的漫威宣布会在 22 日举办“霸气女郎”（Women Who Kick Ass）主题展，近来演出了不少女强人角色的查理兹·塞隆（代表性角色 ：《速度与激情 8》中的大反派塞弗）将会出席活动，坊间舆论猜测漫威会趁机公布新的电影预告片，即将在年末上映的《雷神 诸神之黄昏》和作为明年重头之作的《复仇者联盟 无限战争》应该会是最有机会放出预告片的，而内容与这次主题展相关的《惊奇队长》也有可能会放出新的情报。

鉴于目前离展会开始还有一段时间，关于 SDCC 的进一步消息，我们将会在之后推出的杂志上于“ASAP 情报站”栏目进行追踪报道。



July 20–23, 2017
(Preview Night: July 19)



本期推荐美漫

《死侍屠杀漫威宇宙 卷土重来》

《死侍屠杀漫威宇宙 卷土重来》应该是本期最值得关注的漫威作品，毕竟之前的《死侍屠杀漫威宇宙》和《死侍屠杀文学名著》还有《死侍屠杀死侍》都堪称是脑洞清奇的神作，算是把死侍打破第四面墙的特征展现得淋漓尽致。不过目前看来，《卷土重来》虽然继承了让死侍屠杀漫威宇宙英雄的特点，背后的原因看起来倒是比较正常，无非就是死侍被通过暗示给控制了，反倒是死侍杀死英雄时看到的各种幻觉和杀死他们的手法颇有意思。当然，稀饭我个人期待这个连载能够保持“传统”，后面再用突然爆发的脑洞来给我们一点惊喜。



一个美杜莎脑袋，搞定了一群神仙。

《蝙蝠侠》与《闪电侠》

在4月下旬和5月上旬，DC漫画推出过合计4期的《蝙蝠侠》与《闪电侠》的联动事件“徽章（The Button）”，所在期数为《蝙蝠侠》21期、22期和《闪电侠》21期、22期，围绕着在《DC宇宙重生》第1期里蝙蝠侠在沃利离开蝙蝠洞之后所找到的笑匠徽章来讲述故事。

故事的开端源于存放在蝙蝠洞里的笑匠徽章与在之前的《蝙蝠侠》漫画连载里被蝙蝠侠收藏起来的心灵海盗面具产生了反应，使得神速力产生了裂缝，这个裂缝不仅让蝙蝠侠看到了他的父亲，更是使得重启前的闪电侠反派——“逆闪电”艾尔伯德·斯旺来到了这个重启后的世界，他原本应该在开启“新52”的大事件“闪点悖论”中被布鲁斯·韦恩（蝙蝠侠）的父亲托马斯·韦恩（“闪点”的蝙蝠侠）所杀，现在却又奇迹般地复活了回来。斯旺算是闪电侠反派里最会搞事的一位，这不，他刚重生后不久就先揍了一顿蝙蝠侠，然后拿着笑匠徽章去寻找这力量的源头，不到两页之后他就又死了……

为了查明谜题的真相，闪电侠利用宇宙跑步机，带着蝙蝠侠一起穿越时空来到了本该在时间线重启时消失的“闪点”世界，在那里布鲁斯·韦恩如愿以偿地见到了他的父亲，但是好景不长，“闪点”世界最终还是迎来了它早该迎来的消失时刻。在时间流里穿梭的两人见到了死去前的斯旺，但是不久之后斯旺就来到了他真正死亡的地点，并且被一道蓝色的能量杀死。斯旺前往终点前摧毁了宇宙跑步机，眼看着两位大名鼎鼎的英雄就要被时间流吞噬的时候，巴里听到了时间流里传来的声音，并呼唤了一个在时间线重启后他从未叫过的名字：杰伊。这一声呼叫让这位来自黄金时代的英雄突破了神速力的囚禁，带着蝙蝠侠和闪电侠回到了主世界，不幸的是与沃利那次不同，闪电侠——巴里·艾伦并未真正想起这位也有着闪电侠名号的英雄，这使得杰伊又被带回了神速力之中。

斯旺的死亡，杰伊的消失，再加上笑匠徽章的下落不明，这一切仿佛让好不容易接在一起的线索再次陷入了断层，但是真的是这样吗？遥远的星球之上，斯旺死前所拿着的笑匠徽章被一只蓝色的手捡起，伴随着乔恩·奥斯特曼曾经的话语，故事也进入了尾声：笑匠徽章、走动了的时钟、有些战斗痕迹的超人制服，不过这些故事要等到11月才会展开，详情可看前文的“闪电侠报”。



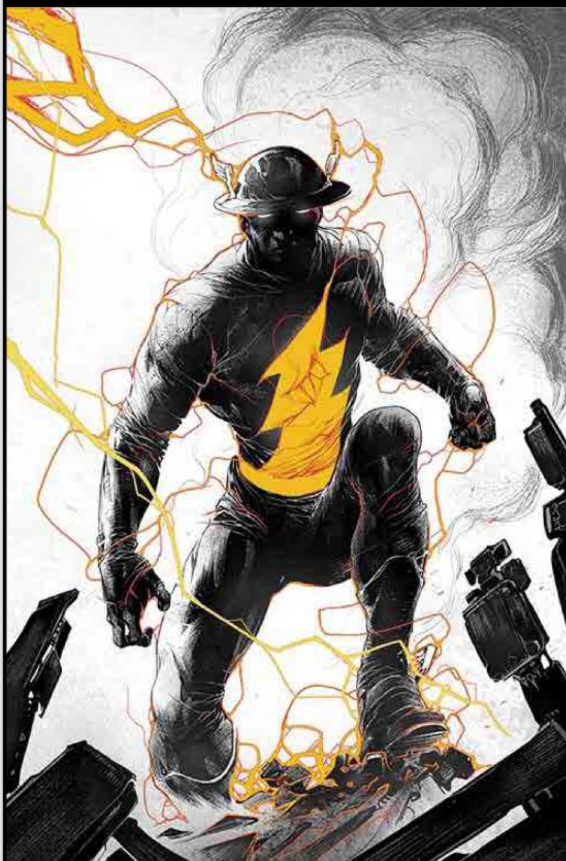
开篇的两人

《蝙蝠侠》第21期和《闪电侠》第21期的开端都是以“重生”早期出场的两位活跃于“新52”开启之前两个知名超级英雄团体的角色来引入故事，前者是超级英雄军团（30世纪的超级英雄团体，重启前与超人有着深厚的友谊）的一位金发女性成员，她在《蝙蝠侠》第9期里被关在阿克汉姆精神病院，后者是美国正义会社（DC漫画黄金时代绝大多数英雄所组成的团体，重启前是地球2的超级英雄组织）的“强尼雷霆”约翰·L·桑德尔，“重生”时期里为数不多的在没有沃利的影响下拥有重启前记忆的角色，重启后一直被当成疯子关在疗养院中，在《DC宇宙重生》第1期与沃利见了一面。

在这次的故事里，前者是为《蝙蝠侠》第21期轻描淡写的一场曲棍球比赛埋下超级英雄军团的伏笔（坑不仅没填反而挖得更深的典范），后者则是在《闪电侠》第22期里露脸的第二位美国正义会社老将，更是成立了这世界上首个超级英雄团体的其中一位元老——第一代闪电侠杰伊·加里克的登场做铺垫。



可惜巴里并非杰伊的“避雷针”，那么将来会是强尼雷霆成为会社回归的关键吗？



寻找失落的珍宝 唤醒沉睡的记忆

有句老话说的好，每个人都有一颗怀旧的心，高清3A大作玩多了，就时不时会想要去回味一下马里奥魂斗罗等儿时的最爱。去年11月推出的怀旧迷你FC的热销，让任天堂看到了玩家群体对于类似性质的怀旧收藏产品的殷切热情，于是代表游戏史上最繁荣时代之一的主机——超级任天堂怀旧迷你版的推出，自然也是顺利成章的事了。从本期开始，我们岁月拼盘将会为大家带来“迷你超任”专辑，为各位详细介绍一下这款产品中所收录的各个经典游戏。

YEARS OF ASSORTED COLD DISHES

超任经典，尽在手中 迷你超任特辑（一）



迷你超任正式公布！



▲美版迷你SFC包装



▲日版迷你SFC包装

北京时间6月26日晚与次日早上，美国与日本任天堂陆续公布了经典迷你超任主机（SFC），其正式名称为“任天堂经典迷你版SFC（美版为SNES）”，美版发售日为9月29日，售价79.99美元；日版发售日为10月5日，售价7980日元。和迷你FC（NES）主机一样，迷你SFC支持完善的现代接口，可以直接通过HDMI线连接到现代电视上，同时随机将配备两个有线手柄，主机体积只有普通SFC的1/3，不过经典手柄仍然将保持原版大小。迷你SFC将内置21款游戏，不过日美版的部分游戏将会有所不同，但每一部作品都可以说是SFC这一平台上的不朽之作（不过遗憾的是还是有不少公认的经典名作并未被收录其中），加之本次迷你SFC的日美版都收录了《星际火狐2》这款当初并未正式发售的“幻之游戏”，对于每一位从SFC时代的老玩家来说，本产品有着颇高的收藏价值，只不过当初迷你FC发售时出现了严重的缺货状况，不知道本次任天堂能否吸取教训，提高出货量呢？


►随机将配备两个有线手柄

日版迷你SFC收录游戏名单

（带★为日版独占游戏）

超级马里奥世界	スーパーマリオワールド
F－ZERO	F－ZERO
大盗五右卫门	がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻★
超魔界村	超魔界村
塞尔达传说 众神的三角力量	ゼルダの伝説 神々のトライフォース
超统构足球	スーパーフォーメーションサッカー★
魂斗罗精神	魂斗罗スピリッツ
超级马里奥赛车	スーパーマリオカート
火焰纹章 纹章之谜	ファイアーエムブレム 纹章の谜★
超级银河战士	スーパーメトロイド
最终幻想VI	ファイナルファンタジーVI
超级街头霸王II	スーパーストリートファイターII★
超级大金刚	スーパードンキーコング
超级马里奥 耀西岛	スーパーマリオ ヨッシーアイランド
花仙子方块	パネルでポン★
超级马里奥 RPG	スーパーマリオ RPG
星之卡比 超级豪华	星のカービィ スーパーデラックス
星际火狐	スターフォックス
星际火狐 2	スターフォックス 2
圣剑传说 2	圣剑传说 2
洛克人 X	ロックマン X

美版迷你SFC收录游戏名单

（带★为美版独占游戏）

魂斗罗III：异形战争	Contra III : The Alien Wars，《魂斗罗精神》美版标题
大金刚 国度	Donkey Kong Country，《超级大金刚》美版标题
地球冒险 2	EarthBound ★
最终幻想VI	Final Fantasy III，FF6 美版名为 FF3
F－ZERO	F－ZERO
卡比：超级星	Kirby Super Star，《星之卡比 超级豪华》的美版名
卡比之碗	Kirby’s Dream Course ★
塞尔达传说：众神的三角力量	The Legend of Zelda: A Link to the Past
洛克人 X	Mega Man X
玛娜的秘密	Secret of Mana，《圣剑传说 2》的美版标题
星际火狐	Star Fox
星际火狐 2	Star Fox 2
街头霸王II Turbo	Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting ★
超级恶魔城IV	Super Castlevania IV★
超魔界村	Super Ghouls’n Ghosts
超级马里奥赛车	Super Mario Kart
超级马里奥 RPG	Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
超级马里奥世界	Super Mario World
超级银河战士	Super Metroid
超级拳击	Super Punch－Out!! ★
超级马里奥 耀西岛	Yoshi’s Island

迷你超任收录游戏介绍（一）

星际火狐 2

スターフォックス 2/Star Fox 2

发售日：未发售（原定于 1995 年夏，后取消）

本次迷你超任中收录的游戏名单中，最令人惊讶的就是被称为“幻之游戏”的《星际火狐 2》了，“《星际火狐》系列”作为任天堂的经典 3D 射击系列，初代于 1993 年 2 月 21 日发售于超任平台，是超任主机上第一款 3D 游戏。依靠卡带中搭载的 Super FX 芯片，刻画出了令人惊艳的 3D 空间效果，而当时作为 3D 射击游戏标志性作品之一的《德军总部 3D》才推出不到一年，业界对于 3D 射击游戏的开发尚处于摸索阶段，而《星际火狐》能在性能远逊于主流 PC 的家用机平台上有如此表现，令人不得不佩服任天堂的技术力和创造力。而在初代发售之后，任天堂也开始紧锣密鼓地打造续作，续作的故事紧接着 1 代，描述了在 1 代中被打败的邪恶皇帝安道夫再度复活，率领大军入侵行星克尼利亚，玩家扮演游击队“星际火狐”的成员与之对抗的故事。“星际火狐”小队除了有新成员的加入之外，各自的战斗机也可变形成为陆战双足形态。同时本作还有实时策略要素，玩家操作“星际火狐”小队不仅要击破各个行星上的敌方基地，还要阻击侵犯我方本星克尼利亚的敌人和飞弹。这一要素后来被 NDS 版的《星际火狐 指挥官》所采用。

本作原定于 1995 年夏季发售，并在年初于拉斯维加斯会展中心举办的消费电子展上公开了试玩 DEMO，受到了玩家们的广泛好评，但是随着世嘉 SS 和索尼 PS 的先后发售以及任天堂 N64 主机情报的确定，主机大战已然进了次世代的竞争，《星际火狐 2》也逐渐淡出了任天堂的各种宣传，虽然任天堂方面曾表示本作完成度极高乃至于已经到了可以正式推出的程度，但游戏发售日却始终未能确定。直到 1996 年初任天堂向玩家公开了将于 N64 平台推出的《星际火狐 64》，也算是间接性地宣布了《星际火狐 2》项目的取消。后来据《星际火狐 2》项目组开发员透露，《星际火狐 2》项目被取消最大的原因还是任天堂扶持 N64 的战略，当时由于 SS 和 PS 已经发售，在 3D 游戏的表现力上超任主机已经没有优势，因此必须在 N64 上开发一款能够明显与超任平台的游戏拉开距离的作品，也就是后来发售的正式意义上的系列第二作《星际火狐 64》，而《星际火狐 2》中不少创意和内容都被《星际火狐 64》所沿用。虽然在游戏史上开发中途被取消的项目很多，但是但是像《星际火狐 2》这样完成度如此之高但最终却没有发售的情况，也算得上是前无古人，后无来者了。

本世纪初，完成度颇高的《星际火狐 2》的测试版 rom 逐渐开始在网络上流出，玩家们也终于得以一窥这部被取消发售的“幻之游戏”的神秘面容了，后来还有爱好者自发组织起来为这个测试版修改 bug 并去掉了 debug 模式，甚至自行为游戏设计了封面，让这部“幻之游戏”以一种特殊的方式和玩家见面。不过这依然不是《星际火狐 2》的真正姿态，当初的项目组开发人员接受采访时提到，由于当年《星际火狐 2》项目终止时游戏实际已经接近完成了，因此大家并不想半途而废，所以在项目终止后所有开发人员依然合力把游戏正式开发完成并送交了任天堂社内的 debug 团队完成了验收，而这个实质上已是可以正式上市的最终版本并没有流出到网络上。而在将于 10 月 5 日（美版 9 月 29 日）发售的迷你超任平台上，玩家将于可以见到它的真正面容了。





超级马里奥世界

スーパーマリオワールド/Super Mario World

发售日：1990 年 11 月 21 日

作为任天堂，甚至可以说是电子游戏文化的代表性角色之一，马里奥这位大胡子水管工担当主角的游戏已经成为了几乎每一部任天堂主机必备的首发作品。而《超级马里奥世界》作为“《超级马里奥》系列”的第四部作品，和《F－ZERO》等作品一起，为 1990 年 11 月 21 日发售的超级任天堂主机联袂带来了强大的首发游戏阵容。相比 FC 上的前三部作品，由于平台转移到了机能更为强大的 SFC 上，画面音效让玩家耳目一新。故事讲述了马里奥、路易吉和碧奇公主来到了恐龙岛（也就是日后的耀西岛）旅行，结果碧奇公主被突然出现的库巴掳走，于是马里奥不得不又一次踏上了拯救公主的冒险。本作共包含了 7 大世界和 72 小关。本作中马里奥的变身能力种类比起 FC 上的 3 代要少一些，但本作最大的特色是日后系列中的人气角色小恐龙耀西的首次亮相，耀西可以作为马里奥的交通工具和物品搬运工具，玩家需要充分利用它的各项能力来辅助攻略。在游戏中耀西还可以通过吃下不同的颜色的龟壳来获得不同的能力。不过由于耀西性格非常胆小，一些诸如城堡、鬼屋之类的关卡是无法带着耀西一起进入的。本作在日本销量高达 355 万，在日本超任平台软件销量排名第二（仅次于《马里奥赛车》382 万），而全球更是达到了 2061 万的销量成为全球超任平台软件销量的第一名，也为超任主机的称霸奠定了良好的基础，之后本作还以《超级马里奥 ADVANCE2》的标题被移植到 GBA 上。





最终幻想VI

ファイナルファンタジーVI /Final Fantasy Ⅲ

发售日 :1994 年 4 月 2 日

即便是在《最终幻想 15》已经推出了两个 DLC 的 2017 年，《最终幻想VI》也依然被为数众多的“《最终幻想》系列”粉丝认为是整个系列最优秀的作品。由于 FC 平台的《最终幻想Ⅱ》和《最终幻想Ⅲ》并未在北美地区发售，所以《最终幻想VI》美版发售时被冠上了《最终幻想Ⅲ》的标题（后来在 PS 版发售时标题和日版统一为 FF6 了）。不过本次美版迷你超任平台上收录作品因为还是 SFC 版，所以标题依然沿用了当时美版的《FF3》。

在 1000 年前由于“魔大战”的缘故导致了魔法之力从世界上消失，人类依靠机械文明复兴了世界。但是统治着帝国的凯斯特拉皇帝企图依靠从幻兽界发掘的“魔导”之力征服世界，而《最终幻想VI》则以群像剧的方式，描述了以洛克、蒂娜等角色反抗帝国、拯救世界的故事。《最终幻想VI》有着“《最终幻想》系列”史上最为庞大的主角群，可加入队伍的主要角色总共有 14 人，由于本作剧情是一部描写众多角色的群像剧，所以并没有严格意义上的主角配角之分，游戏中的每一位角色都有着不为人知的过去，如曾经失去了恋人的盗贼洛克、有着幻兽血统而被当做兵器培养的魔导战士蒂娜、性格截然不同的埃德加和马修兄弟、身为帝国将军却对帝国持怀疑态度的赛莉丝等等，游戏通过剧情中的大量互动将每个角色的形象都塑造的非常成功。本作在系统方面并没有沿袭《最终幻想Ⅴ》的转职设定，但是 14 位角色都有着不同的职业，各自都有极富特色的职业特技，再配合依赖于魔石装备的魔法系统，尝试用不同角色组队能够得到截然不同的游戏体验，本作召唤兽多达 22 只（GBA 版还新增了 4 只），也是系列最多。画面和音乐效果也是极尽华丽，如果说 PS 平台的《最终幻想Ⅶ》是开启 3D 时代的新纪元之作。那么《最终幻想VI》则是当之无愧的 2D 点阵时代作品的最高巅峰。





火焰之纹章 纹章之谜

ファイアーエムブレム 纹章の谜

发售日 :1994 年 1 月 21 日

从系列的延续差点被腰斩到现今已然成为任天堂最具吸金能力的热门 IP，作为战棋游戏经典系列的“《火焰之纹章》系列”的发展轨迹可谓是跌宕起伏、大起大落，而《纹章之谜》作为系列第三作也是首次登陆 SFC 平台的作品，其优秀的品质可谓奠定了系列人气的基础。

由于 FC 平台上的系列第二作《火焰之纹章 外传》的系统改革并不成功，因此《纹章之谜》在游戏模式和系统的设计上又回归了初代的纯关卡制战棋模式。延续了关卡中不能记录、角色死亡就永久消失等硬核向设计，同时加入了骑兵上下马等新要素，角色头像和音乐等也进行了重新绘制和制作。《纹章之谜》的游戏内容包括了上部即 FC 初代《暗黑龙和光之剑》的重制加上剧情紧接着初代结局，皇帝哈丁被暗黑祭司蛊惑而导致大陆再度陷入战乱的下部——完全新作《英雄战争篇》。实际上《纹章之谜》最初构想时只有下部内容，为了让没有玩过 FC 初代的玩家也能顺利融入游戏，而将 FC 初代进行了重制作为本作的上部（部分关卡和人物有调整），由此上下两部总共 42 个关卡也让《纹章之谜》成为了整个系列内容最为丰富，流程最长的作品之一。而庞大的同伴数量、12 星之碎片收集以及隐藏真结局的设定，也吸引着玩家反复研究挖掘。本作的主人公马尔斯更成为了“《火焰之纹章》系列”的招牌角色，日后不仅在任天堂的大乱斗系列中有出场，其他游戏中出现“《火焰之纹章》系列”的联动要素时也总是少不了玛尔斯的客串。本作于 2008 年和 2010 年在 NDS 平台上以《新·暗黑龙和光之剑》与《新·纹章之谜》两作游戏的方式再度重制了第一部和第二部，同时 1996 年任天堂为了宣传系列新作《圣战的系谱》，还为《纹章之谜》制作了两集 OVA 动画，可见本作的影响力之大。

注 :本作为日版迷你 SFC 独占





超级街头霸王Ⅱ

スーパーストリートファイターⅡ

发售日 :1994 年 6 月 25 日

街头霸王Ⅱ Turbo

Street Fighter Ⅱ Turbo: Hyper Fighting

发售日 :1993 年 7 月 11 日

在 20 多年前，如果要问一个玩家，什么游戏最能体现出 FC 和 MD/SFC 的差距，答案一定是《街头霸王Ⅱ》。当时 Capcom 的《街头霸王Ⅱ》在中国红极一时，能够在家中玩到《街头霸王Ⅱ》是很多人的梦想。虽然 FC 上就有各种山寨“街霸”，然而 MD/SFC 却能将街机版还原得惟妙惟肖，实在令当时的玩家惊叹不已。《超级街头霸王Ⅱ》是



《街头霸王Ⅱ》的第 4 个版本，当时国内街机厅里仍以第 2 个版本即“12 人街霸”为主。《超级街头霸王Ⅱ》的最大特色就是增加了 4 个新角色：嘉米、飞龙、飞鹰、迪杰，因此俗称“16 人街霸”。“16 人街霸”的街机版在国内非常少见，因此这个版本可以说是让主机玩家扬眉吐气。

除了增加 4 个新角色，《超级街头霸王Ⅱ》还有众多改进，包括增加新招式、连击数显示、修改语音等等。不过让本作在国内大红的因素还有一个，那就是它赶上了国内第一次主机大战。当时《电子游戏软件》连续发表文章，挑起了 MD 和 SFC 之间的性能之争。《超级街头霸王Ⅱ》的 MD 版和 SFC 版有一个很明显的区别，那就是 MD 版的容量高达 40Mb，而 SFC 版只有 32Mb。当年卡带游戏的容量和游戏素质几乎可以划上等号，因此不少 MD 玩家认定这是 MD 胜过 SFC 的一大力证。本人当时有幸玩到了两个版本，双版本在打击感和音效方面确实有较为明显的不同，孰优孰劣可谓是见仁见智。只是由于当时 MD 玩家在国内数量偏多，而且 MD 的六键手柄是主机史上最适合“《街头霸王》系列”的手柄，因此 MD 版更好的观点占了上风。时过境迁，当年的争论已经毫无意义，但极端主机饭之间的争吵从未停息。当年为了这 8Mb 容量战得不可开解的老玩家们，



看到如此情景，估计也只能拈花微笑了吧？

注：《超级街头霸王Ⅱ》为日版迷你 SFC 独占，美版迷你 SFC 收录的作品为 12 人街霸的加强版《街头霸王Ⅱ Turbo》

超级恶魔城Ⅳ

Super Castlevania Ⅳ

发售日：1991 年 10 月 31 日

《超级恶魔城Ⅳ》是“《恶魔城》系列”于 SFC 平台上推出的首部作品，不过其日美版的标题并不一致，日版的标题沿用了系列初代标题《悪魔城ドラキュラ》，其实说到“《悪魔城ドラキュラ》”这个标题，FC 初代、街机版、MSX2 及 X68000 的标题都是这个，剧情也都是讲述了西蒙·贝尔蒙特打倒德古拉的故事，只不过关卡流程的设计各有不同，因此本作与其说是系列全新作，不如说是在作品原有故事上的关卡重制版更为贴切。而本作美版则是将之视作 FC 三部曲（恶魔城、诅咒封印、恶魔城传说）的续作，因此标题也变成了《超级恶魔城Ⅳ（Super Castlevania Ⅳ）》。本作共有 11 关，游戏并不像《恶魔城传说》那样有复杂的分支路线，而是较为单一的一本道流程。相比 FC 版，本作中西蒙的动作部分强化了不少，鞭子不仅可以朝上方和斜上方攻击，还兼具了防御和辅助移动的功能。





依靠 SFC 平台的强大机能，本作的画面和音乐效果比起 FC 版有了飞跃性的进步，尤其是在关卡设计上更突出了对恐怖氛围的塑造。通过丰富的特效演出，以及对诸如参加舞蹈的亡灵、中间空无一物的棺材、会伸出手的女性绘画这些新敌人的细致描绘，将恶魔城内阴森可怖的气氛打造得非常出色。本作在全球销量超过 50 万份，在北美地区尤其受到玩家好评，因此被美版迷你 SFC 收录为独占游戏也是情理之中。

注：本作为美版迷你 SFC 独占

魂斗罗精神

魂斗罗スピリッツ /Contra Ⅲ：The Alien Wars

发售日：1992 年 2 月 28 日

FC 上的“《魂斗罗》系列”一共有几作？即使是从小玩 FC 游戏长大的老玩家，经历了大陆及港台的盗版商所创造的各种杜撰标题的熏陶，或许都很难第一时间回答出这个问题，实际上 FC 平台上的“《魂斗罗》系列”只有两作正传 + 一作外传（正传为 1988 年的《魂斗罗》和 1990 年的《超级魂斗罗》，均移植自街机；外传为 1992 年的《Contra Force》，仅推出过美版而未在日本地区发售），而其他什么《空中魂斗罗》和《水上魂斗罗》分别是 Natume 出品的《Final Mission》和《赤影战士》）啊，《星际魂斗罗》（实际是 Sunsoft 出品的《最终殖民地》）啊，均和“《魂斗罗》系列”没有任何关系，而下面要为大家介绍的 SFC 平台《魂斗罗精神》则是“《魂斗罗》系列”在家用机平台上的系列正统作第三部（如果不算 GB 版的另一部外传《魂斗罗》的话）。

《魂斗罗精神》的故事延续了前两部作品，发生在西历 2636 年（初代为 2631 年，2 代为 2634 年），外星人对地球发动了全面入侵，仅仅半年时间地球就化为一片焦土。而玩家熟悉的两位男主角——传奇战士比尔和兰斯（美版中两位主角的名字变为金伯和萨利）再一次挺身而出，向外星人军团发起了挑战。“魂斗罗”史上最大的战争就此爆发。本作图像表现得到了大幅进化，关卡中还有着精彩的过场演出。流程共 6 关，虽然关卡数量不如前两作多，但是每一关内容都相当充实，例如第一关就包括了初期的枪战、击破敌方要塞后乘坐装甲车突破并打倒中 BOSS、之后突破化为火海的废墟再挑战本关 BOSS 几个阶段。视角方面，第 1、3、6 关为常规横版卷轴视角的关卡；第 4 关为强制横版卷轴视角关卡；而第 2、5 关为俯视视角关卡，这两关充分运用了 SFC 主机的回转放缩机能，玩家可以用 L 和 R 改变主角所面对的方向。而玩家可使用的武器种类也增加了追尾飞弹、火箭炮和炸弹等等。不过本作难度相当之高，且必须要选择 Normal 以上难度才能挑战真正的最终 BOSS，极具挑战性。本作由于其优异的画面表现和关卡设计，被很多玩家认为是“《魂斗罗》系列”中最优秀的作品之一。

（未完待续）





游戏姬 PRINCESS OF UCG

栏目主持：八重樱



喵熊







先来向我们《游戏机实用技术》的读者们做个自我介绍吧！

大家好呀！我是来自帝都的喵熊～是个COSER，没事喜欢出一些喜欢的角色的COSPLAY～平时也喜欢穿LO裙，没事的时候也喜欢宅在家里打游戏。



喵熊现在应该还是学生吧？是不是马上就要毕业了？

嗯！马上就要毕业了呢！说起来接触游戏、COS、LOLITA元素已经好多年了～时间过得好快呀。



请问你在大学学习的是什么专业呢？以后也打算从事相关的工作吗？

我大学学习的专业是影视摄影，其实以后更想从事ACG相关的工作～不过因为点了后期技能点，现在自己拍的图片和视频的后期都是自己设计做的呢w。



喵熊是从多大开始接触游戏的？



要说接触游戏的时间嘛，从很小的时候玩GBA掌机，到初一的时候拥有了自己的笔记本电脑开始玩网游（网瘾少女！QWQ），小到《泡泡堂》、《弹弹堂》，也有《诛仙》、《地下城勇士》、《魔兽争霸》，到现在流行的《英雄联盟》、《守望先锋》，还有STEAM上的很多游戏，一直在接触呢！随之不断出现的新游戏我也在踊跃尝试。



平时都会花费多少时间在游戏上？最喜欢哪种类型的游戏呢？



我没事休息的时候喜欢去玩游戏～或者玩玩手游，现在沉迷"屁股"（《守望先锋》）不能自拔。类型来说的话，游戏的人物构架、画面质感、故事的精彩程度，或者只要人设够可爱！我都可以喜欢上它！



感觉喜欢竞技类游戏的女孩子并不多见呢，这类游戏的那些方面吸引了你？



其实我喜欢跟大家一起玩游戏～在游戏里认识了很多一起玩游戏的小伙伴。在现实生活中很少可以有团队合作的机会，但在游戏里就方便不少～而且大家一起上分，娱乐，真的很开心！也想感激一起陪我玩的小伙伴们O(∩_∩)O。



你觉得游戏对你生活最大的改变是什么？



对我影响最深的就是通过游戏我认识了很多最后演变成现实生活中的小伙伴，我认为游戏不仅可以放松情绪，也是一个人与人交流的平台～\(≧▽≦)/～。（认识很多游戏大佬也超开心！）



女性玩家在网游中，特别是竞技类的网游中总会遭遇到一些特殊的对待，喵熊是如何看待这一现象的？



举个例子，比如我在《守望先锋》里就遇到过开麦说话，队友一听是个女的，就开始说："完了有女的要输了"。单排竞技总能排到这样的，所以几乎不说话了。一听我是女的就把很多错都怪我身上。这种现象我只能说很无奈，林子大了什么鸟都有，无视，默默比你们强就可以了（哭笑）。



除了游戏外，还有什么其他的兴趣爱好吗？



没事喜欢出一些喜欢的角色的COSPLAY～平时也喜欢穿LO裙，有时候也画一些脑洞，总之兴趣其实挺广泛的～



父母是否支持你的这些兴趣爱好呢？你是如何在兴趣爱好与日常生活中找到平衡点的？



他们并不反对～有时候靠出COS表演或打一打比赛可以赚一些零花钱～父母还是很开明的，看我很开心他们就不反对了，但不能玩物丧志啦w。



听说喵熊以前曾经为别的游戏杂志拍摄过封面，可以谈谈那是怎样的一种体验吗？



我曾经上过《桌游志》的封面～那时候是给《战舞幻想曲》这个游戏拍人物宣传。可以给喜欢的游戏里的角色做代言真的很开心呢，大家也很喜欢我出的角色～



感谢姑娘接受本次采访，最后有什么想对我们读者说的话吗？



非常感谢一直支持陪伴我的朋友和粉丝们，看我的最新动态可以关注我的微博，希望大家一起见证我的成长。也感谢大家支持《游戏机实用技术》，《游戏机实用技术》是我很喜欢的杂志～希望我的粉丝们也一起关注《游戏机实用技术》，希望杂志越办越好>3<。

▶喵熊微博













RiME

古舟子咏 《RiME》剧情解析

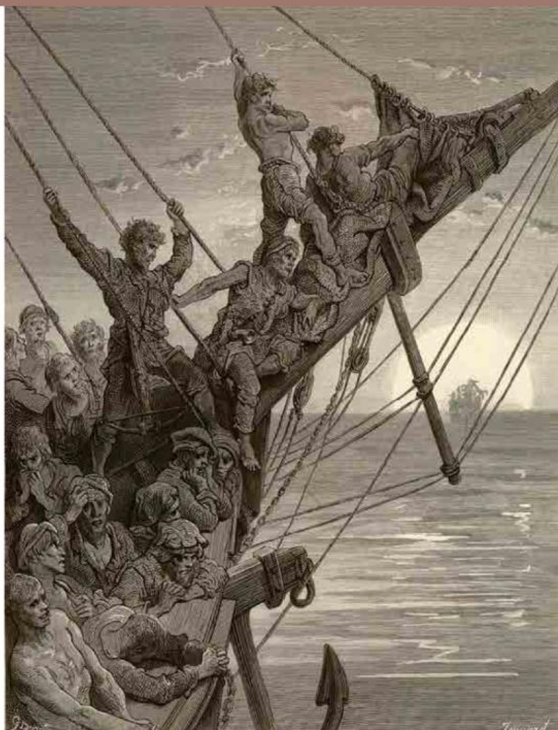
第 420 期的杂志为大家带来了《RiME》的全收集攻略，相信有喜欢这款游戏的玩家已经对照着攻略打完了本作的流程，但对于这部作品来说，打完流程仅仅是个开始，看似神奇的结局也不仅仅停留在它的表面意义。无论从各个方面来看，《RIME》都是一款值得令人回味的游戏，即便是小编我，如今以过来人的身分再回头看一遍这部游戏，依然还有新的发现，这或许就是《RiME》独特的魅力吧。因此本期的《读游戏》就来和各位玩家们聊聊我对《RiME》剧情的一些理解以及猜测。

文 北山杉　美编 Juxi

《古舟子咏》

首先要纠正一下，之前杂志的攻略部分将 Enu 的名字写成 Rime，但 Enu 的真实名字其实是 Enu，由于两个词在游戏中的发音太过于相近，因此错写成了 Rime，在此说声抱歉。顺便在这里一并说一下 RiME 这个标题的由来，制作组原本是想将标题定为 Siren（注：塞壬，古希腊传说中的女海妖，擅长用美妙的歌声引诱水手驾船驶入危险海域），但后来考虑到这个名字太过于流行，于是换成了 RiME，取的是 18 世纪英国著名"湖畔派"诗人塞缪尔·泰勒·柯勒律治的音乐叙事诗"The Rime of the Ancient Mariner"（中文名为：古舟子咏）标题中的一个单词。

《古舟子咏》是一首中篇叙事诗，大体上讲述了一群水手在海上经历的一段奇幻的旅程，主题则带有明显的宗教意味，围绕着"罪"这个词展开了探讨，并最终得出了人人都需要"赎罪"这个结论。制作组选择这个标题当然不会那么的简单，其实只要细看一下《RiME》里的剧情，就会发现许多元素和《古舟子咏》相一致，如船难、海鸥、Enu 内心的自我纠葛等等，都是隐藏在游戏之下剧情的主要元素，而 Enu 在游戏中开始的这场奇幻之旅，结合故事所讲述的真相来看，更像是一场自我救赎。



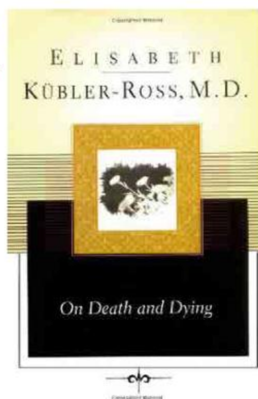
一场关于“寻找答案”的旅途



《RiME》是一场关于“寻找答案”的旅途，这里的“寻找答案”既是指游戏过程中的解谜元素，同时也指玩家慢慢得知剧情真相的过程。如果一位玩家按照正常的流程通完一周目，虽然会对《RiME》所要讲述的剧情有一个大致的了解，但同时也留有许多疑问。而本作作为一个标准的“留白”游戏，在游戏过程中没有任何对白和文字，一切都要靠玩家自己在这个世界当中探索，但偏偏整个游戏都充满了各种隐喻和暗示，因此即便玩家操作着Enu解开旅程中碰到的一个个谜题，并最终抵达终点时，可能还是无法得知Enu到底在寻找着什么，结局的超现实主义演出又有哪些含义。

玩家可能只知道在故事的最后，Enu回到了位于现实世界的房间同悲伤的父亲见了最后一面，最终父亲终于释怀，并将Enu最后的遗物——红色披风（其实是衣服的一角碎片）扔向了大海，然后故事完结。许多人玩到这里时会认为Enu其实是父亲幻想出来的产物，他最终回到了现实世界表明父亲已经慢慢接受了儿子的死讯。这样理解其实只对了一半，在《RiME》的世界里，Enu并不是由父亲自己代入儿子的身体所产生的虚幻，在某一方面，他的确还活着。

论死亡与临终
哀伤的五个阶段





《RiME》的五个章节名起得很有意思，其源头来自美国著名心理学家伊丽莎白·库伯勒·罗斯在她1969年出版的《论死亡与临终》（On Death and Dying）一书，这是一本讲述关于绝症患者在面临死亡的威胁下是如何面对、处理自己余生的半纪实书籍。在本书中，伊丽莎白开创性地总结并提出了“哀伤的五个阶段”（Five Stages of Grief）的概念，将绝症患者在初次面对死亡时所经历的阶段划分为否认（Denial）、愤怒（Anger）、讨价还价（Bargaining）、沮丧（Depression）和接受（Acceptance），本作的章节名即来自于此。伊丽莎白认为，人在面对突如其来的打击时，第一选择便是否认，不接受残酷的事实以及即将面临的痛苦；而当悲剧已经降临，情况已经无法挽回时又不得不被迫接受，从而心怀愤怒，这个时期的人通常会情绪失控，抱怨命运对自己的不公；当情况继续恶化，愤怒无济于事时，人们会选择通过向神明忏悔、祈祷的方式来试图与之讨价还价，乞求最后一点转机；但当所有的努力最终被证明都是徒劳后，随之而来的便是浓浓的沮丧与消沉，对死亡的恐惧变成了压倒一切的绝望，深深刻印在当事人的脑海中；最终，随着时间的推移，人会慢慢学会接受残酷的事实，并直面死亡的威胁，这并非豁达，而是包含着深深的无奈和忍耐，并非接受，只是释然，寻找最后的安慰罢了。

此Enu非彼Enu

理解了伊丽莎白关于哀伤的五个阶段，以此为出发点，玩家便能感受得到隐藏在章节名之下，父亲在失去Enu后的心路历程。事实上根据《RiME》对于游戏里整个世界的设定，也正是由于父亲的悲痛与自责，才最终导致一个崭新的Enu在父亲的内心世界获得重生。在第一章开头，Enu从沙滩上醒来这个意象，承接了他被卷入海里生死不明的事实，只不过结果不同。在父亲的想象中，Enu活了下来，并被海浪冲到了岸边，在现实中的确存在着这种可能性。因此父亲在哀伤的第一阶段（即第一章）里的否认，其表现方式就是极力排除一个坏结果——死亡，而留下另一个更好的结果罢了。

但是像这样一厢情愿地否认坏结局，现实真的就会随之发生改变吗？游戏的结局已经给了我们答案，父亲最终没有等到Enu的回归，并且最终放弃了徒劳的等待，接受了悲剧的现实。既然现实的情况是Enu被卷入大海最终死去，那么在沙滩上醒来的Enu自然就只能是父亲内心世界里的产物。因为父亲在第一阶段的极力否认，最终在内心世界里诞生出了活下来的Enu。

这里要注意的是，孤岛上的Enu依然拥有自己独立的人格，并且从某种意义上来说，孤岛上的世界也是真实的世界，只不过这所谓的真实是独立在现实世界以外的真实。这样说起来有点唯心主义，按照叔本华的理论，整个孤岛的世界是以Enu父亲的意志作为主体而存在的，是自我意志的具现，Enu在孤岛的幸存，是自我意志作用于表象世界的结果。因此这个世界里的Enu既是原来的那个Enu也不是原来的Enu，这样说会比较拗口，读者们可以把他看成一个没有记忆的男孩即可。





于细微之处见真章

钥匙洞

同高塔一样，钥匙洞本身是作为一把锁存在的，它将内心世界所发生过的事锁在了柱子里，只有透过其上的钥匙形状的洞口才可以观看到里面被锁起来的事物。钥匙洞在游戏里更像是高塔的缩小版，里面尘封的也只是这个内心世界所设定的真相



钥匙洞壁画

壁画的内容以及分析在上一个章节已经讲得很清楚了，这里就不再赘述，在这里想要谈谈游戏中的一些细节对壁画内容相对应的一些有趣之处。

Happy Family奖杯/成就

奖杯 / 成就本身的内容是设法让野猪一家聚在一起，从奖杯的名字到内容都在侧面暗示了曾经国王一家三口的幸福时光。而有野猪存在的第一章也是游戏中最轻松的部分。



Funeral flowers奖杯/成就

奖杯 / 成就的内容是让玩家在水下找到一处类似墓穴的地方，这个地方在一棵有着红色树叶的树木周围的水底。由周围不远处女性化的狮身人面像和两个侍女雕像，还有解锁狮身人面像后墙壁上出现的壁画可以推测出这座坟墓里面埋葬的人就是王后。而这处场景也和钥匙洞壁画里王后死去的情节相对应。



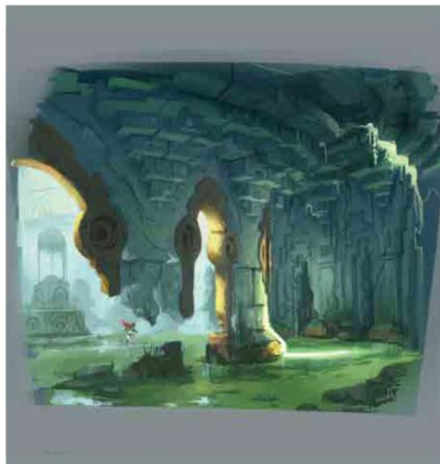
“Anger”章节

整个第二章都在对应钥匙洞壁画内容里王子出走，国王崩溃的内容，在这个章节中，玩家不但要面对残暴的怪鸟的攻击，还会第一次遇见黑色幽灵，这都代表着王国的崩溃。



“Bargining”章节

第三章玩家的主要活动范围在宫殿内部，正面地描写了王宫的破败，和钥匙洞壁画里王子回归后所看到的景象相吻合。



小狐狸

游戏中的狐狸是玩家一路上的伙伴兼引路人，指引着玩家在复杂的地图中找到正确的前进方向，在玩家为谜题而困惑时也能给予一定的提示。那么这个狐狸在这个世界中到底代表着什么呢？它的出现是否有其特别的含义？这里需要注意的是，首先要将为玩家们指引方向的狐狸伙伴和Enu的狐狸玩具区分开来，Enu的狐狸玩具在内心世界中是作为一个收集物品来反映的，而要找出小狐狸伙伴的来源，则要来看看它是如何诞生的。请看下面两张图：

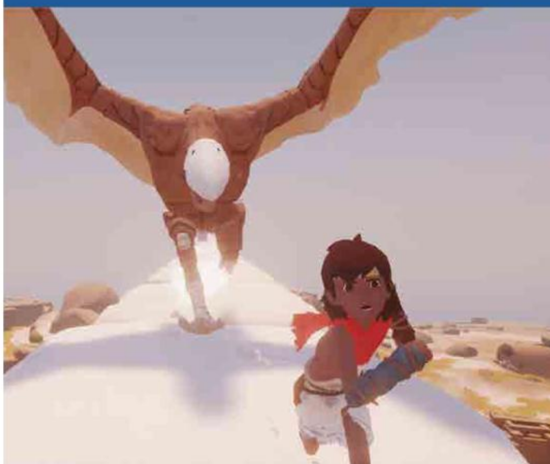


▲第一章中的小狐狸雕像



▲第四章中的王子雕像

是不是觉得这两个雕像特别相似？甚至就连解锁谜题的方式也是大同小异，由此我们可以就能推论出一个结果：小狐狸伙伴就是壁画故事里的王子。从壁画上来看，王子在归乡后或许也曾经走过玩家一路走来的道路，但在最后因为看到王国的衰败和父亲的疯狂而变得无比悲伤，终于在第四章塔顶上崩溃了，变作石灰雕像永远地被囚禁在塔里，和因自我封闭而处在在另一个世界的国王遥遥相对，这也就是最后一幅钥匙洞壁画所描绘的内容。



白色雕像

在游戏中从第二章开始，玩家在旅途中会遇到许多白色人形雕像，这些雕像一经触碰便消散无踪。一开始游戏并没有给出它的来历，直到玩家玩到第四章时，Enu 因为小狐狸伙伴的消失而悲痛欲绝，最终变作了一个白色的雕像可以看出白色雕像形成的关键因素有两个，一个是经历生死，一个是因为悲伤。当人遇到突如其来的生死打击时，很容易自我封闭，同时变得脆弱不堪，这也就是为什么玩家一触碰到雕像便碎成粉末的原因。



黑色幽灵



黑色幽灵这个意象在内心世界里的含义是父亲 / 国王的心魔，不难看出其形象来源于《千与千寻》里的无脸人，游戏制作人也坦诚制作团队是吉卜力工作室的狂热粉丝。虽然形象上借鉴了无脸人的设定，但他们的行动模式和攻击方式却完全不同。黑色幽灵直到第二章才第一次出现在玩家面前，它们害怕阳光，永远躲避在阴暗处。在第二章刚遇到玩家时，他们害怕并且会躲避 Enu，但到第三章却会主动攻击玩家。他们攻击玩家的方式是吸取玩家身上的灵魂，Enu 一旦被吸取得多了，身体便会慢慢褪色，呈现出发白的状态，这大概也就是变成白色雕像的前兆。很多人奇怪为什么黑色幽灵在不同章节对玩家的态度有所不同，这大概和玩家目前所处的位置有关，既然黑色幽灵是父亲 / 国王的心魔，那么它们自然会阻碍 Enu 登上塔顶，接近父亲 / 国王内心世界的心锁，也正因为如此，随着 Enu 进入塔内不断往上攀登，心魔对于 Enu 的防备自然愈发加强，最终在第三章做出了攻击行为。至于为什么在第四章中心魔对玩家视而不见，则是因为玩家在到达第四章时所拥有的力量已经十分薄弱了，因为越接近那把心锁，就越接近真实，而构成 Enu 存在的意志也越来越脆弱，再加上 Enu 连续失去了两个小伙伴，已经无限接近于变为白色雕像，黑色幽灵所需要的灵魂力量所剩无几，因此它们才会对 Enu 视而不见。

怪鸟与风车

第二章中的怪鸟毫无疑问是玩家在游戏里体验到的最直接的威胁，只要一暴露在阳光下，就会被怪鸟攻击，给玩家的行动造成了很大的不便。事实上，整个第二章都在模仿当初海上发生的那起事故，不管是在地表随处堆积的船体残骸、还是遗迹中的壁画、锁住乌云的风车，都表明这里曾经是一片海洋，只不过由于风车的存在锁住了乌云造成干旱才使海水退去。如果 Enu 没有将雷云从风车中释放出来的话，相信假以时日，第二座风车水下的建筑也会随着海水的退去而重见天日。Enu 在整个第二章节里所做出的行动，包括释放雷云、躲避怪鸟攻击等等，都是在重演海上发生的那起事故，雷云代表了那一天的坏天气以及狂风巨浪，怪鸟代表了死亡的威胁，只不过这次不同的是最终 Enu 靠着主动释放雷云来躲掉了怪鸟的威胁，改变了重演悲剧的命运。

根据上面所说，那么风车在这个章节里所扮演的角色就值得玩味了。欧洲民间流传着一句话："上帝创造了人，荷兰风车创造了陆地。"正因为有风车的存在将乌云锁住，海水才能够退去，露出陆地，那么为什么风车会锁住乌云呢？在一个以父亲的意志为支撑的内心世界里，第二章继承了父亲在受到打击后暴怒的阶段。他极力想否认、迁怒于造成那场事故的雷雨天气，因此内心世界里有了三座风车，锁住了雷云，让整个世界回到晴天。但物极必反，这里从此没有下一滴雨，由此造成了海水枯竭、倒退，世界变成了一片荒漠。代表了死亡的怪鸟非但没有受到影响，反而借助毒辣的阳光增加了自己的力量（毕竟只有阳光也是会死的），这也就是为什么怪鸟在章节的开头要夺取 Enu 手中的时间球了，因为当时 Enu 正在推动时间球让时间流逝到傍晚附近，而太阳的落山会影响到怪鸟赖以生存的力量。





最终章分析
整个世界就是一个谜题

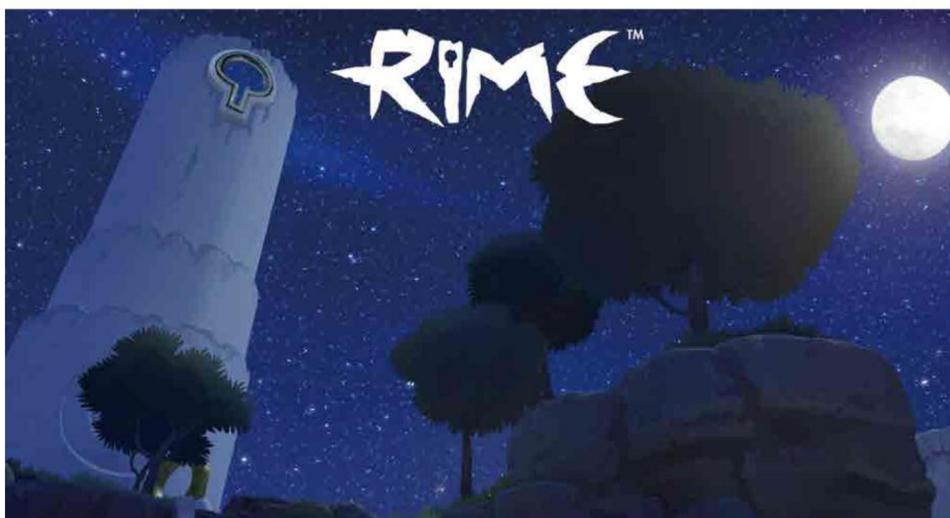
虽说游戏制作人在采访中表示《RiME》并不是一个以解谜为主的游戏，并希望玩家能够把它当作一段愉快的冒险经历，但你无法忽略游戏中布满的大量谜题。事实上，由于游戏并无文字和对白，因此当玩家踏入这个世界时，就已经进入到了一个大型的谜题当中，只不过谜题的目标就是找出这个世界的真相罢了。关于整个世界的真相，前面的章节已经有所叙述，其实就是简单的一个词——“解锁”。制作组对于世界的设计，包括一些设施、道具的造型，都有意识地加入了“锁”这个概念，其中最为引人注目的一把锁，当属每个章节都会出现的标志物——巨型高塔了。

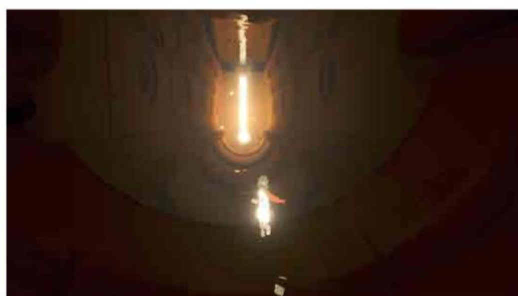
首先我们先来说说这座高塔，塔壁顶端有一个由圆形和小长方形组成的巨型钥匙孔，使这座高塔变成了一把超级大锁。在前面的章节已经提到过，由父亲的意志所构筑的内心世界里有许多细节和现实是相互关联的，这也证明了内心世界和现实世界之间存在着联系，这个联系的关键点就是那座引人注目的高塔。从第一章开始，在小狐狸的引导下，玩家在这个世界里的终极目标就已经被设定好了——进入到塔内，并且上到塔顶。为了达到这个目的，玩家在通关过程所做的一切解谜也好、探索也好，都是为此而服务的。

既然高塔是一把巨锁，象征着父亲自我封闭的内心，那么如何才能解开呢？游戏里可找不到如此巨大的钥匙。但制作组早就已经想好了这个问题的答案，并且将这个伏笔彻底融入进整个游戏的解锁体系里，直到最后才让玩家恍然大悟，原来设计是如此得巧妙。

玩家要知道，游戏里最基础的解锁方式，无非就是将钥匙插入锁孔，然后插入了钥匙的锁孔会自动旋转180度，整个解锁过程就结束了。而伏笔就埋在锁的旋转过程上面，当锁孔没有被插入钥匙时，长方形的那一边是指向地面的，这就和高塔上的锁孔状态是一样的，代表着高塔仍然处于被锁住的状态，但只要想办法将锁孔的长方形那条边指向天空，就即可达成解锁条件，这个解锁过程和钥匙其实是无关的。因此这就能解释为什么这个在第四章的最后，Enu会顺着上下颠倒过来的塔往下跑了，因为倒过来才是正确的解锁姿势。

理解了这一点，也就能理解Enu在最后的章节中采取行动的意义了。让我们来回忆一下最后发生了什么，当Enu解开铁链释放光明后在塔内醒来，因为已经接近了支撑这个世界意志的核心区域，此时Enu的身体越来越接近他的本源——意识体形态，脚下如镜子般平静的水面暗示着上下颠倒的解锁方式，随后他开始顺着颠倒的高塔往下走，一直走到尽头，完成了第一次解锁。这一次解锁让Enu触碰到了父亲隐藏得最深的那段回忆，从而得知了所有的真相，同时也完成了对“自我”的修复。接着Enu来到了灰白色的现实世界中，看到了坐在椅子上痛苦不堪的父亲，但到这里玩家其实还是处于内心世界当中，只不过这里是世界的核心区域，也是令世界诞生的意志所在。随着Enu的触碰，在漫天四散的粉末中，内心世界迎来了终结，玩家再次跳往高塔的另一端，只是这一次，随着内心世界的幻灭，最终Enu回到了现实世界。作为内心世界的一部分，Enu也迎来了生命的尽头，只不过由于执念的缘故，他等到了父亲拥抱，也彻底结束了自己的一生。



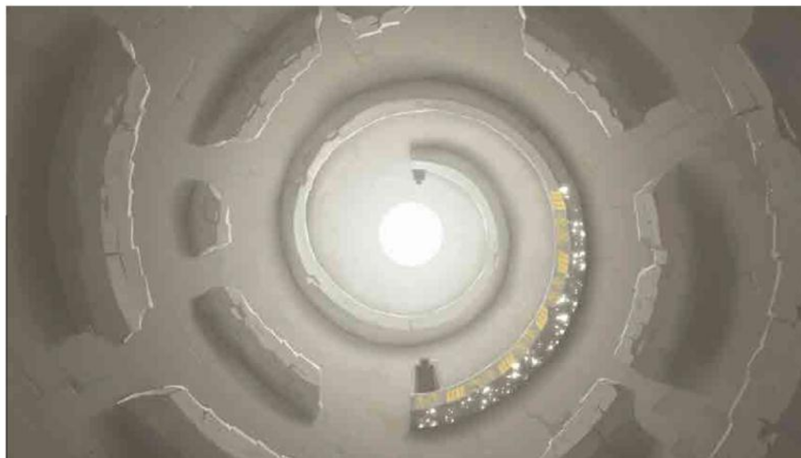




▲▶游戏最后的剧情演出部分出现了多次“解锁”的标志

完结即是开始
《RiME》里的轮回

由于制作组里的大多数成员都是东方文化爱好者，因此在《RiME》中我们也能看到许多非常隐晦的轮回概念。例如螺旋状的读盘界面、高塔内部的阶梯、游戏上下颠倒的解锁方式等等，都透漏出一种生死循环的意味。而最明显的一处暗示还是在结尾处，随着父亲的释怀，将Enu的遗物——一小片红色衣服碎片随风扔向了远方，而玩家们没有忘记，在游戏的开头也有一片红色的衣服碎片从远方随风飘来，再联系最后即将消失的Enu将自己的红色“披风”留给父亲的举动，这是否构成了一个完整的轮回呢？那么问题来了，这个轮回又如何结束呢？



跨界星探 CREATOR SPOTLIGHT

Featured 本期人物

随着最近《尼尔 自动人形》的大热，使得这个系列相关的作品以及制作人都走到了大众的聚光灯之下。游戏各方面的优秀表现广受玩家们的赞许，其中除了剧情之外，能将剧情气氛带动到极致的配乐同样给人留下了深刻的印象，玩家们对本作音乐的评价甚至与剧情不遑多让。于是本期复活的跨界星探，就为大家介绍本作的音乐制作人——冈部启一。

栏目主持 宇宙人 美编 01





冈部启一 Keiichi Okabe

■简介

冈部启一（1969 年 5 月 26 日）是日本兵库县神户市出身的作曲家、编曲家。在神户艺术工科大学艺术工学部·视觉情报学科毕业。与他同校甚至同届的学生里面还有“《尼尔》系列”的制作人横尾太郎，因此两人早在大学时代便认识并成为了好友。1994 年毕业之后两人一同加入了 Konami，当时的冈部启一主要与其他作曲家一同为 Konami 旗下游戏的制作音乐，其中有我们比较熟悉的《铁拳》、《太鼓之达人》和《块魂》等系列。2001 年之后，他离开了 Konami 成为了自由制作人，不过他的工作却没有因此减少，反而因为脱离了 Konami 的控制，使他得到了游戏以外的发展空间，2001 年到 2004 年之间除了继续创作游戏 BGM 之外，还为一些乐队和歌手提供音乐，特别是当时与歌手河村隆一的合作非常紧密。

2004 年，随着他业务的范围开始逐步扩大，自己也有了一定资金积累，于是便个人出资成立了专门从事第三方音乐创作的公司 MONACA，旨在为携手其他音乐制作人，以自由的心态和一期一会的精神为业界提供出色的、能应对各种需求的音乐。自此之后，我们能看到 MONACA 的名字活跃在游戏、动画、甚至电视剧、舞台剧等不同领域。

有趣的是，MONACA 里面有不少音乐制作人都是 Konami 出身的。这个套路是不是很脸熟？这跟近年离开 Konami 的小岛秀夫几乎如出一辙啊。

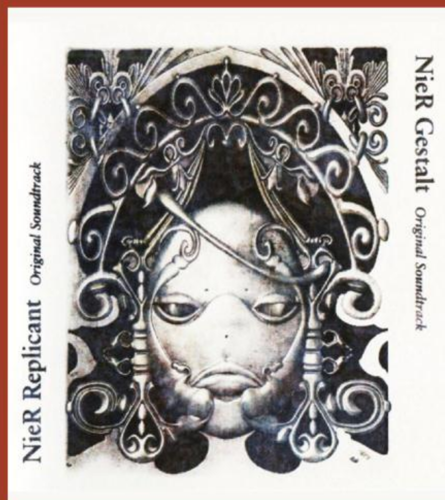


▲左起为《尼尔 自动人形》制作人齐藤洋介、冈部启一，以及同属 MONACA 的帆足圭吾。

■歌曲风格

正如前文所述，“《尼尔》系列”的歌曲可以说是冈部启一的代表作，同时也最能展现他个人特色的作品，即使你没玩过《尼尔 伪装者 / 完全形态》，从《尼尔 自动人形》中我们依然能体会到其 BGM 带来的悲壮和震撼。比如废墟都市的荒凉、帕斯卡村的轻松，还有战斗场面的恢宏和紧张感，以及抒情情节的凄美等等，每一个场景或者每一个情节，BGM 都能将气氛展现到极致。由此可见冈部非常善于用歌曲来传达感情。而且《尼尔 自动人形》中采用大量人声演唱的歌曲来作 BGM 也可谓神来之笔，由乐队 Freesscape 的主唱——来自英国的 Emi Evans 的献唱也是功不可没。

冈部启一虽然有自己独特的曲风，但并不局限于某一种风格。正如他成立 MONACA 的理念一样，他创作的乐曲风格其实非常广泛，对不同题材的作品和需求也是应付自如。比如《太鼓之达人》中的名曲《エンジェル ドリーム》就是出自他之手。除此之外，他与其他作曲家一起，以 MONACA 的名义在动画领域也是大放异彩，比如有《黑执事》的角色曲，《化物语》系列的音乐协力等等，作品可谓不计其数。下面为大家推荐一些相关的作品。



▲“《尼尔》系列”就单独一部作品的配乐就能够用来开一场盛大的演唱会，足见其 BGM 的上乘水平。

Works 作品推介

■Anime

《结城友奈是勇者》

如果你想要与《尼尔 自动人形》类似的作品，个人首推的就是动画《结城友奈是勇者》——毕竟连剧情都是这种调调。故事讲述以结城友奈为首的5位高中生，为了守护神树，与巨型的敌人“顶点”战斗的故事。这部动画的故事设定有很浓厚的日本神话风格，所以大部分歌曲都融入了民谣风，但是其BGM依然有很鲜明的个人特色，比如突显敲击类乐器带来强烈的节奏感营造紧张的氛围，与音乐融为一体的人声和声等等，很容易给人留下印象。正好动画最近推出了新的OVA《鷲尾须美之章》，其中有些BGM也很有《尼尔》的既视感。

除此之外，这部作品还推出了一款PSV游戏《结城友奈是勇者 树海的记忆》，不过可能因为版权的问题，游戏中并没有收录动画的BGM，而且BGM也不是MONACA制作的，无论风格还是质量都相差甚远。相比之下，今年6月初推出的手游《花结いのきらめき》倒是邀请了动画原班阵容来参与制作——自然也包括负责音乐的MONACA了。



■Anime

《牙狼 炎之刻印》《牙狼 红莲之月》

“《牙狼》系列”是从2005年开始在深夜播放的特摄片系列，相比起“《战队》系列”等其他的特摄片，这个系列更倾向于成年人观众群体。后来在2014年和2015年分别推出两部动画，分别是《牙狼 炎之刻印》和《牙狼 红莲之月》，负责为动画版作曲的就是MONACA。对于喜欢战斗动画的朋友我是强烈推荐这两部作品，两部动画都采用了2D和3D结合的形式制作，牙狼是以3D动画展现的，战斗场面在配乐的烘托下非常燃。其中《炎之刻印》的世界观是以魔女狩猎时期欧洲某个国家为舞台，而《红莲之月》则是以日本古代为背景，所以两部作品之间的曲风也有很明显的差异，个人更喜欢《红莲之月》中以吉他等弦乐器为主的曲子。



■Anime

《迷糊餐厅》

《迷糊餐厅》相信不少动画/漫画爱好者都看过，不过我个人还是想向没看过的人推荐一下，作为悠闲类的动画可以说是一部非常优秀的佳作。BGM也是由MONACA的成员协力制作的，相比起《尼尔》或者《结城友奈是勇者》这些致郁系的作品可谓一股清流，当然BGM的曲风也大相径庭。除了动画中的BGM之外，冈部还担任了角色曲的制作，比如《ワグナリア赞歌》等一系列的歌曲，每一首虽然都是大相同的旋律，但通过巧妙的编曲来展现了不同角色的性格特点，大家不妨找来听听。



What's New 近况追踪

《尼尔 自动人形》制作完成之后，冈部启一乃至MONACA都没有停下来，而是紧接着继续跟横尾太郎合作，为手游《死亡爱丽丝》制作配乐。最近也在推特上宣传这两部新作，而且经常与横尾太郎等制作人互相吐槽。除此之外，《最终幻想15》的新DLC“格拉迪奥篇”中还与下村阳子、柴田彻也等共同创作BGM。





特别企划 SPECIAL FEATURE

走不出的怪圈
独立游戏产业面临的困境

一说起独立游戏，想必许多玩家的脑海里立刻会浮现出一长串游戏名单，的确，在如今这个时代，"Indie game"这个词汇早已不再陌生，如今的独立游戏已经成为了整个游戏产业的一部分，虽然出身小众，但最终获得了大多数人的认可。从独立游戏这个概念诞生以来，身为玩家的我们体验了许多非常优秀的独立游戏，例如《时空幻境》、《以撒的结合》、《我的世界》等，也有越来越多的独立游戏开发者们加入了这个圈子，为玩家带去了自己的作品。如今的独立游戏，已经发展、壮大并形成了一个产业，但就在玩家们对独立游戏的未来怀抱着充分的期待时，一些负面的新闻却如同一盆冷水浇在了玩家们的心头上。纵观现在的独立游戏产业，跳票、圈钱、欺诈等负面消息不时地喧嚣尘上，国内外的独立游戏似乎正在面临一个前所未有的怪圈。这个怪圈是怎么产生的呢？独立游戏的未来将会何去何从？本期特企我们就来探讨一下独立游戏产业目前面临的问题。

文 北山杉　美编 Juxi

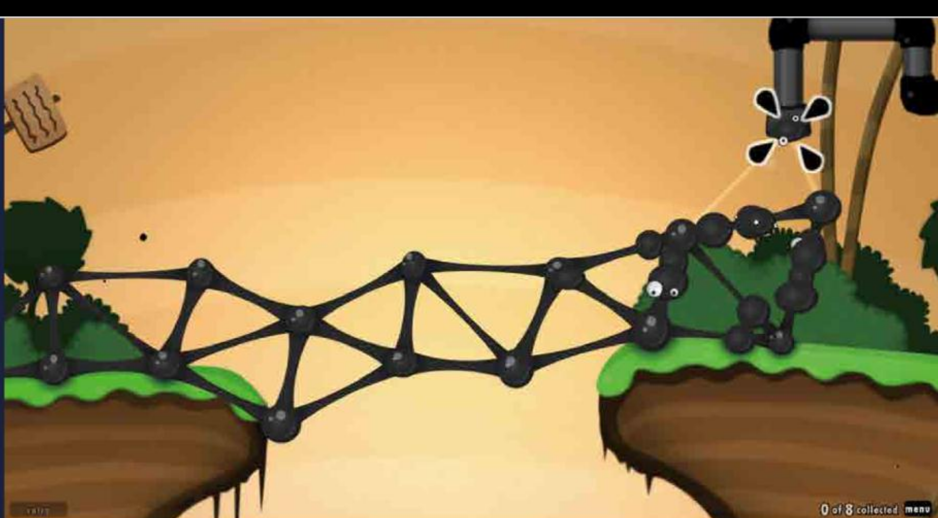
还是要说说定义

从广义上来看，独立游戏一般是指那些无外部资金投入的制作组开发的游戏。由于资金所限，这些独立制作组所开发的游戏大多体量较小，游戏形式单一且趋于小众化，因此许多玩家判断一款游戏是否为独立游戏时大多也会从内容、画面来进行判断。但不管是从外部投入上来看，还是从作品的量级来判断，独立游戏的定义自始至终都围绕着"独立"这两个字来作为其区分于3A级作品最为明显的标志。





发展历程


▶这个时期涌现出了一批优秀的独立游戏，《粘粘世界》就是其中之一。

"独立游戏"这个名词第一次进入公众的视野还是在90年代PC平台刚兴起的时期，彼时的游戏行业也正处于发展阶段，对开发者的能力和技能要求并不高，这给予了一些独立开发者和小团队独立制作游戏的机会和便利。然而，随着时代的进步，游戏也开始从2D慢慢转变为3D，技术门槛的提高造成了独立游戏开发难度的上升，此时的独立游戏行业暂时陷入了缓慢发展的时期，直到互联网时代的到来。

新千年以后，随着互联网的飞速普及，为信息的产生以及交换提供了一个十分便利的平台，信息的高速传播让许多普通人也能够通过互联网来获取以前没有途径获得的知识和技术，许多独立开发者也正是从这时开始成长了起来，投身于独立游戏制作的浪潮当中。

但此时此刻的独立游戏产业仍然更多地处于小众文化圈子内，许多独立制作人制作游戏的初衷也仅仅是自娱自乐，有的甚至为了"完全的独立性"而放弃寻找发行商来发行游戏，转而在小圈子里进行共享，或者自行贩卖，虽然不少老玩家认为这样的行为很"独立"，很符合这一类游戏的风格，但严格来说这种"完全的独立性"是反市场的，这也和当时游戏发行、销售渠道被牢牢把持在大公司和平台商手中有关。这个时期的独立游戏在如今也被许多崇尚"严格独立"这个概念的玩家和制作者怀念和追捧，因为那个时候的游戏制作确实和商业搭不上一点关系，在日本甚至划分出了一个特定的游戏类型——同人游戏。同人游戏来源于日语中的"どうじん"，指那些完全不受商业因素的影响，自主创作，并在小圈子内传播的游戏类型，其代表作品有"《东方Project》系列"、《寒蝉鸣泣之时》等单纯由个人或者社团制作的同人游戏。

从2006年开始，主流游戏平台的世代更替以及更多新兴发行平台的出现让许多立志通过制作游戏来获得收入的独立制作人看到了希望的曙光，游戏平台快速更新换代后出现的大量游戏内容的需求让许多平台商开始意识到了独立游戏制作这个群体，一些鼓励性的政策也开始面向独立开发者提供，为整个独立游戏产业的建立铺上了一层厚实的土壤。

在商业上开始取得成功后，独立游戏产业进入了一个高速发展期，期间也出现了一批叫好又叫座的作品，如《风之旅人》、《我的世界》等，这些游戏的出现让独立游戏第一次脱离了它本来的小圈子，走入了大众的视界中。而这些游戏的大卖，也让许多的独立制作人看到了这个行业的发展前景和利益，更加激励了他们制作高水平独立游戏的信念。

2012年，一部名为《独立游戏大电影》的纪录片在美国上映，引起了游戏业界内外的轰动。这部电影通过介绍《超级肉肉哥》、《FEZ》、《时空幻境》这三部优秀独立游戏的发展历程以及制作花絮向观众真实反映了独立游戏从业者的现状。影片引起了包括玩家在内的业界相关者的极大关注，受此影响，独立游戏行业迎来了一个真正的辉煌发展期。

观看了《独立游戏大电影》的玩家可能会对纪录片里提到的4名独立游戏开发者印象深刻。他们看起来并不如玩家通常想象中的光鲜亮丽，相反，纪录片用了很大一部分时间展示了他们艰苦卓绝的开发历程。也第一次向公众提到了独立游戏产业目前所面临的困境。



■微软早在2006年便公布了基于XNA研发框架的Xbox LIVE Indie Games项目，允许个人开发者或者独立团队在Xbox 360和PC平台上发布自己制作的游戏。

STEAM™
■Steam自2006年以后便已经转变为了一个综合性游戏网络零售平台，同时鼓励第三方制作者将自己的游戏搬到Steam上来售卖。





■"东方Project"大概是日本最出名的一个同人游戏系列了，制作人Zun坚持单人开发、不走发行渠道、版权公开的理念让这个系列受到了玩家的狂热追捧，并衍生出了"东方"同人文化。

独立游戏所面临的外部困境

下面我们来提提"独立游戏产业"这个概念。和其他游戏类产业一样，如今的大部分独立游戏开发者已不再像上古时期（2003年以前）那样仅仅是为了自我表达或者完全出于自己的爱好而去做一款游戏。不管是从平台商的政策出发也好，还是以自身的利益所考量，独立游戏在保持其"独立"的基础上去追求商业利益的收入这一点并没有错，这也是大势所趋，毕竟，独立游戏开发者并非个个都是慈善家，在保持"独立"的前提下开发者们的首要目标就是要活下去。事实上叫好又叫座的独立游戏也是凤毛麟角。因此当独立游戏开发者们开始追求商业利益这一结果后，一条产业链也就开始形成，有了商业因素的加入，独立游戏开发者们面临的困境也就更加地突出。



►一款独立游戏的诞生并不是想象中的那么容易。

利基市场

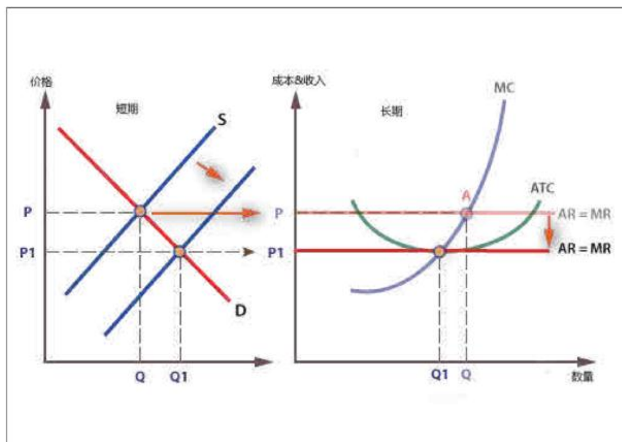
这里要提出一个"利基市场"的概念，简单来说，利基市场指的是一个高端专门化的需求市场，也被称为小众市场，这个市场里所面向的领域非常小众和专门化，和目前的独立游戏产业的处境完全吻合。经过接近二十年来的不断发展，在独立游戏这个利基市场中聚集了大量独立开发者以及开发团队，他们大多符合规模小、资金来源相对独立的特征，由于目前的市场中并没有哪一款游戏或者团队能够建立起足够的优势形成贸易壁垒，因此目前该市场处于一个完全竞争市场状态。完全竞争市场的特点在于企业进入或退出不会受到任何限制，因此从短期来看，当行业存在超额利润时，供给的上升引起的市场竞争会导致产品的价格不断降低，使本来定价就不高的独立游戏价格进一步降低，压缩开发者的利润空间，这也是独立游戏产业面临的第一个困境：资金困难。

资金困难或许是每一位独立游戏开发者和制作团队永远的心病，不知有多少游戏因为资金的问题而被迫放弃已经做完一半的项目，将进度永远定格在"未完成"状态。Phil Fish与他的《FEZ》就是资金困难影响到游戏进度的一个绝好的例子。自从《FEZ》在加拿大独立游戏节（IGF）上获得了最佳视觉效果奖以及创意设计奖的提名后，引发了业界的大量追捧和关注，此事甚至惊动了加拿大政府，出于扶持本国游戏产业的原因，政府愿意为Fish提供一笔贷款，帮助他成立了Polytron公司。按理说这笔对于开发一个独立游戏来说数额不小的贷款应该能支持Fish和他的团队完成《FEZ》的开发，然而事实证明了独立游戏开发所特有的不确定性让整个游戏的前途开始扑朔迷离了起来。据Fish自己所说，《FEZ》在开发过程中曾经经历了三次推倒重来，更换了数个制作引擎，其中所耗费的巨大时间和金钱成本，导致了游戏开发资金链的断裂，开发进度处于停滞状态。在电影中，Fish回忆起当时的那段经历，提到了"自杀"的字眼，可见他当时所承受的压力有多大。最终要不是微软决定拉他一把，以在Xbox360独占的代价资助他将游戏最终完成，玩家们可能就无缘见到这一款优秀的游戏了。



独立开发一款游戏所需要的支出有多大？按照著名的众筹网站kickstarter给出的平均数据，大部分独立游戏开发者都会将众筹的目标定在90万美元上下。90万美元虽然对于3A级游戏来说只能算毛毛雨，但对于大多由个人或者几个人组成的小团队来说也不多，即便可以使用Unity这种便宜的开发引擎，如果游戏开发的过程遇到困难，开发周期被迫延长，成本将会成倍增加，而90万美元显然也是入不敷出的。这也就为开发者们出了一道难题，要么是以缩减游戏规模，降低质量的代价控制成本，要么是进行一次豪赌，博取未来可能得到的收益。结果就是，一些开发者赌赢了，例如在手机平台上的广受好评的《纪念碑谷》，开发成本在85万美元左右，却成功搭上了iOS的顺风车，在全球收获了超过600万美元的销售额，可谓大获成功；而另一款同样以文艺为卖点的《风之旅人》则遭遇了叫好不叫座的尴尬局面，其数百万美元的制作成本直到游戏发售后的三年后才开始逐渐收回。



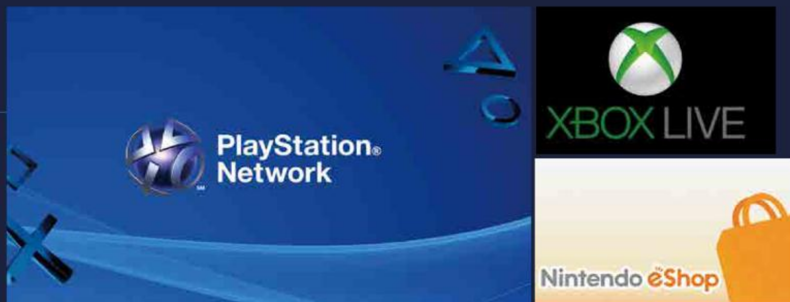


►市场短期和长期的供求与价格之间的关系



▲几乎每一位独立开发者都面临过资金问题。

线上分销



按照经济学原理，完全竞争市场的供求状况最终会根据市场平均价格维持到一个均衡的状态，但由于独立游戏这个产品有着自身的特殊性，在这个行业内并没有对独立游戏建立起价格标准，定价全凭开发者根据自身成本或者其他因素的考量来决定，这样一来完全竞争市场的均衡状态便不得不被打破，并且在可以预见的未来，市场上产品的价格在竞争的影响下持续走低的趋势是可以预见的。游戏卖出去的价格太低，开发者得到收入无法弥补成本，游戏开发便难以为继，这也就是为什么许多独立开发者和制作团队在发行游戏时要找到平台商或者一些大的发行商来发行独立游戏的原因。

进入新千年以后，随着网络时代的来临，从上个世纪末走过来的一众主机平台也开始追着时代的脚步，纷纷推出了自己的网络服务，其中首当其冲的，便是电子游戏的下载版。下载版游戏因其具有的无实体、无线下销售所带来的成本优势与处于资金困境中的独立游戏产业有着天然的相适性，这也就是为什么我们如今看到的大部分独立游戏最初都只有下载版本，套用上文所说的独立游戏利基市场理论，这便是所谓的线上分销。

独立开发者们通过和平台商的合作，采用由自己或者平台商代理发行的方式，将游戏放在平台的网络零售商店中贩卖，在为开发者们提供了一条方便、快捷、有效的销售渠道的同时，还能够有效避免完全竞争市场所带来的价格标准过低的弊端，毕竟，与平台商合作后在发行时会得到平台方面的更多协助，采用平台方面的标准进行统一的定价和管理，有了官方建议指导价格，就不至于在定价方面出现因完全竞争而导致混乱的局面。正因为如此，这种线上分销的方式受到了许多独立开发者的欢迎，同时也反过来促进了一些网络零售平台的兴起，比如 Steam，比如 GOG。

但同样的，这样的模式也会带来一些问题，在平台商统一管理和规范下的线上商店里发售独立游戏，固然有很好的方面，但当大家都这么做了的时候，完全竞争市场便消失了，取而代之的是进入了在平台商们控制下的市场，这是一个由少数发行商和平台商组成的寡头垄断市场，独立游戏要在这样一个市场中销售，将会直面来自市场中其他游戏的威胁，尤其是那些体量巨大的 3A 级游戏。

如今的 3A 级游戏早已在次世代主机强劲的机能带领下提前进入了“性能大战”，同小成本的独立游戏相比，体量不可同日而语。玩家在同一家线上商店中，会更优先选择 3A 级游戏还是独立游戏购买这一点先不说，我们来谈谈对独立游戏开发者最致命的价格问题。虽然由于体量的差距，3A 级游戏和独立游戏的定价有着不可跨越的鸿沟，但一切价格问题离开了成本都是耍流氓，在如今独立游戏产业的商业模式下，能否回收成本是开发者们关心的重要因素，也是影响游戏能否顺利完成开发的先决条件，但在这一点上，比起 3A 级游戏来说，独立游戏更加不受保障。原因在于 3A 级游戏大多价格稳定，平均大多是 60 美元左右，市场上的竞争对手也不会以低价来吸引消费者（不然自己就先亏死了），所以在游戏立项之初就能够根据售价来估算成本，使成本能够得到最大的保障并收回，这种精确的评估方式能够最大限度地保证 3A 级游戏的顺利诞生。但到了独立游戏这边，情况就完全不同了，即使有发行平台的介入，消除了恶意低价的行为，但独立游戏由于自身体量的差距，个体之间的售价还是存在不稳定性，因此显而易见其成本的回收就缺乏保障，再加上独立游戏制作过程中同样存在不稳定的因素，更加放大了这种不确定性，因此，独立游戏开发者迫切需要一条可靠、安全的且又能够保证自身独立性的外部资金来源，以保证开发过程能够维系下去。因此众筹开始流行。

游戏众筹

网络时代的兴起，为许多实体经济开辟了线上渠道，网络众筹便是其中之一。众筹是一个近年来比较流行的低门槛、高参与度、高多样性的资金募集手段，它通过众筹发起人在众筹网站上建立众筹项目，设立筹款目标金额，并向潜在支持者们分享自己的创意，以此来吸引他们的投资。众筹让那些资金困难的个人或者企业能够以这种方式快速募集到目标资金，同时也将自己的项目宣传出去，获得一批目标客户，而支持者们也能通过参与众筹的方式按照投资数额获得相应的回报，总的来说是一个双赢的结果。众筹的核心是分享创意，这天然和游戏行业的特性相符，也正因为如此，近年来游戏众筹开始渐渐变得流行了起来，根据国外著名众筹网站 Kickstarter 的统计，自网站 2009 年成立以来，已有超过 3 万个游戏众筹项目在平台上发布，总共吸引了 6.6 亿美元的资金流入，位于该网站所有项目类型的榜首，足以见得游戏行业对众筹方式的追捧。

由于上述所说的特点，独立游戏对众筹的追捧是显而易见的，这种既拥有了大量、直接的资金来源又能够保证游戏开发过程中的独立性的筹款方式是之前很多开发者梦寐以求的事。如果《FEZ》诞生的那个年代游戏众筹已经流行了的话，即使是高傲如 Fish 想必也不会错过这种机会。随着游戏众筹的愈发流行，其中也涌现了一些能够媲美 3A 级游戏体量的独立游戏项目，且无一不是吞金巨兽，其吸金能力让人看到了游戏众筹的巨大潜力，《星际公民》就是其中最出名的一款游戏。作为一个 2012 年推出的项目《星际公民》在短短几年时间，便通过众筹的方式获得了超过 1.5 亿美元的资金支持，这个金额也是目前所有游戏众筹项目能够募集到的最大金额。制作人 Chris Roberts 声称《星际公民》最初的众筹目标是 50 万美元，能够变成如今这个样子是他所想象不到的，而且游戏并没有从传统的资金渠道筹取任何资金，所有的开发费用都来自网络众筹。《星际公民》在资金募集上的成功让独立游戏界看到了制作体量媲美甚至超越 3A 级游戏的作品的希望，这在过去 5 年前都是无法想象的事情，甚至还引起了《星际公民》这种体量的游戏和背后的制作公司是否还符合独立游戏的标准的讨论，越来越多的独立游戏团队开始加入了众筹的行列，似乎看起来，独立游戏开发的资金难题即将被彻底解决，但事情远没有看起来的那么简单。



KICKSTARTER

Projects and Dollars

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
All	358,932	$3.12 B	$2.73 B	$347 M	$42 M	4,685	35.84%
Games	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Design	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Technology	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Film & Video	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Music	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Fashion	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Publishing	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Food	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Art	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Comics	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Theater	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Photography	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Crafts	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Dance	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Journalism	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

■众筹网站Kickstarter给出的自网站创立以来的众筹项目数据

游戏众筹的庞氏骗局

虽然 Kickstarter 给出的众筹数据十分漂亮，但我们也无法忽略了同样位列在表格上的另一个数据——项目成功率。根据 Kickstarter 的统计，迄今为止在该平台发起的游戏类众筹项目成功率仅为 34.74%，这样的成功率说实话并不能和其吸引的资金投入相匹配。

游戏众筹成功率低的原因有很多，反映在独立游戏上则更加明显，前面已经说过，3A 级游戏和商业游戏在立项之初就有严格的成本预估和开发计划，在开发的过程中还要受到来自投资方、发行方的监督和施压，因此游戏项目进度迟缓或者跳票的事情发生得并不多。但独立游戏的情况就完全不一样了，资金全都是众筹而来或者制作人自掏腰包，缺乏必要的监督和管控，独立制作人个人的偏好以及习惯将决定整个游戏的开发进程，这对于独立游戏来说是好处，同时也是弊端。就拿上文提到的史上最成功的众筹游戏《星际公民》来说，在接受了大量资金注入后，如今已组建起了一支 400 人左右的大型团队，但如今游戏仍然处于 Alpha 测试阶段，且依然没有放出之前承诺过的单人剧情部分《42 中队》，作为一个 2011 年就开始立项的游戏来说，开发的时间未免拉得太长。同时，最近一段时间制作组宣传的重点仍然是游戏里的飞船系统，要知道，这是游戏内购系统的一部分，如今钱已经花去一大半，游戏离宣传中的最终形态还存在不小的距离，一些等待了多年的支持者甚至向游戏制作人提出了退款的要求，并且状告该游戏的制作组涉嫌欺诈。如今《星际公民》仍然处于开发阶段，制作组在吸纳了如此多的资金后。依然没有一个明确的规划，取而代之的是不断提出新点子来把之前已经做好或者设想好的部分推倒重来，这到底是一场骗局？还是独立游戏的特有的弊病？我们只能等待时间来回答。



■《星际公民》在设定上的确非常吸引人。

发行商

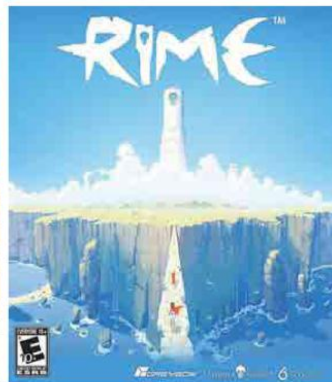
进入线上分销时代后的独立游戏与发行商（平台商）的关系便不再像以前那样单纯了。发行商或者迫于平台销量的压力，或者迫于竞争对手的压力，往往会试图插手独立游戏的开发过程，最初只是给出几条建议，接下来便有可能加大游戏的修改力度，最后的完成品看起来和制作人心中所设想的完全不同。受到来自发行商压力的独立游戏开发者有很多，尤其是那些没有进行过众筹的开发者，在资金的压力下可能还会丧失更多的话语权，最终失去独立游戏制作的初衷。这种情况很常见，最近的一个例子，便是独立制作组 Tequila Works 开发的解谜游戏《RiME》。本作开发历时 4 年，从 PS4 平台独占变成了全平台发行，期间数次面临项目中止的危机。作为一款独立游戏，《RiME》的制作组在制作过程中显然保留了独立的精神，他们在采访中称："这本应该是一个非常私人的作品，我们很后悔在 2013 年 Gamescom 上过早地曝光了《RiME》，它应该完整地出现在玩家的面前，而不仅仅是一个 Demo。"

索尼在那次展会上看中了《RiME》的独特气质，并与 Tequila Works 签订了平台独占的合同，成为了《RiME》的发行商，这也给了索尼插手游戏制作的机会。但 Tequila Works 显然不想妥协，他们在 2015 年末收回了《RiME》的版权，并将它交给了另一家发行商 Grey Box。这一来一去，游戏开发进度就被耽搁了两年，直到上个月才与玩家们见面，但不管对于 Tequila Works 还是《RiME》来说，这算是一个比较好的结果，毕竟游戏最终做出了他们想要的那个样子。

"老实说很感谢 Grey Box 没有像索尼那样试图插手游戏制作，让它（RiME）变成一个被人耻笑的烂作。同索尼的合作让我们看到了开发商试图参与创意决策所产生的后果，那不是在努力使游戏变得更加独特，而是改变整个游戏的方向性的问题了。而 Grey Box 却不会那样做，当然，他们会给予（游戏）一些反馈，但绝不会插手制作过程，不会说：'你看，当我还是一个孩子时，经常在家后面的火箭发射台玩耍，能不能请你们在游戏中加入一个火箭发射台？'，他们（Grey Box）只会说：'那么，我们要怎样才能帮助你们构建一个独特而又美丽的世界'"。

——《RiME》创意总监 Raúl Rubio





盗版

说到盗版问题，生活在这个国度的我们并不陌生，主机平台的情况可能还好，但 PC 平台早已成为盗版泛滥的舞台，近段时间层出不穷的加密算法以及全程联网机制都反映了游戏厂商们对盗版的深恶痛绝，毕竟谁都没有《我的世界》制作人那样的好心肠鼓励玩家去体验盗版后再入手正版。大厂商尚有余力应对，但对于独立游戏制作团队来说，本就已经入不敷出的他们不可能再担负起一套昂贵的加密算法了。盗版的存在让独立游戏制作组难以收回制作成本，最后只能黯然放弃 PC 平台的开发，前往虽然费用昂贵但至少不用担心盗版影响销量的主机平台。一些较为聪明的制作组则会选择将作品首发在主机平台，过个一两年再移植到 PC，增加游戏的寿命。



▲《超级肉肉哥》就是一个首发在主机平台，之后再上PC的例子。

独立游戏所面临的内部困境

《无人天空》与游戏质量





■《无人天空》被质疑为"宣传欺诈"。

《无人天空》大概是近年来在业界最"出名"的一款独立游戏了。自从在2013年VGX上亮相后便引起了业界内外的关注，在接连出了几段PV和演示后，信心满满的玩家们甚至将它推上了神坛，成为了一款担负着"拯救游戏业界"使命的神作。游戏制作人Sean Murray在采访中一再承诺游戏的品质以及功能，仿佛也在印证了玩家们之前在网络上发表的那些看似夸张的猜测。接下来的等到游戏终于发售时，玩家就被无情的现实给打脸，游戏发售后不到一天的时间便遭遇了评分大跳水的状况，不少愤怒的玩家认为制作组之前的宣传和采访涉嫌欺诈，实际游戏根本就没有出现他们所说的那些内容，并要求退款。

诚然，Hello Games的确实现了一部分他们在发售前向媒体描述的那些东西，例如随机生成的星球和命名系统，虽然实际体验起来非常糟糕而且无聊，但从这家公司之前发表的言论来看，他们最初的制作游戏的初衷确实是他们所描述的那样。可惜的是，他们并没有真正认真地将这些设想做到游戏当中，并且没有在宣传阶段将实际情况和困难提前向玩家和媒体告知，因此才最终造成了如今这般名声扫地的局面。在前面我们谈论《星际公民》时也说到过，作为独立游戏开发者是否就能真正随心所欲地制作一款游戏呢？的确，独立游戏能够给予开发者在开发过程中独断专行的权利，但由此所造成的后果也只能由开发者来负担。在独立游戏领域里我们无法通过口碑、公司背景这样的方式来筛选出靠谱的游戏开发者，面对如今游戏制作工具的精简以及众筹的流行，制作人良莠不齐的素质或许才是独立游戏所面临的真正内部困境。抱有"我有一个想法。"、"我想要实现一个东西。"这样想法进入游戏制作领域的独立游戏制作人在接触到实际游戏制作时，在面对无法攻克的技术难关时，甚至已经通过众筹和玩家紧紧绑定在一起时，如何能够坚持原定计划将游戏原汁原味地完成，这或许是每一位独立游戏制作人需要思考的地方。

Phli Fish与《FEZ》制作人的个性

那么，有了游戏质量，是否就能保证一款独立游戏能够成功呢？这里就要再次提到Phli Fish了，看了纪录片的玩家想必都会对Phli Fish这个人印象深刻，这名担任《FEZ》的美术兼制作人的年轻人在纪录片里的风头几乎盖过了其他三人，其中包括了如今已大名鼎鼎的"E胖"Edmund McMllen和因《时空幻境》而享誉全球的制作人"吹哥"Jonathan Blow。与以上两位制作人相比，Fish除了曾在育碧干过一段时间，还是个狂热的日式游戏爱好者。除此之外，Fish出名的地方源自于他那张口无遮拦的嘴巴，不管是其在社交媒体上多次怒喷玩家和游戏业界，还是纪录片里所展现的在制作《FEZ》过程中和合作伙伴产生的矛盾，Fish都使用了他最擅长的方式进行了还击，虽然这样的还击在大部分人看来并不优雅，Fish糟糕的性格甚至也是导致《FEZ》一再推迟发售的间接原因。

《FEZ》自从2006年在The Independent Gaming Source上公布后，发售时间一再推迟，最终直到2012年才在Xbox 360上正式推出。游戏在开发期间经历了资金链断裂、制作人出走以及项目中止等一系列严竣的考验。因此，独立游戏制作人的个性并非我们想象中那般"越独立越好"，太过"独立"的个性在游戏开发初期可能会贡献一些很棒的点子，但当开发进度渐入佳境时，制作人的个性决定了他受到外界影响的程度，以及自身对于外部困难的处理方式。"吹哥"Blow的性格和Fish在偏执的一方面有过之而无不及，同样喜欢"喷"业界口水，但Blow在处理与游戏相关的问题时，比Fish要谦逊得多，例如像Fish那样将作品一遍遍推到重来的同时还在不断学习新的绘画方式，如果是Blow的话，大概会再找一名专门负责这方面的人员来完成。

对于独立游戏来说，开发者的影响是全方位的，因为它是脱胎于开发者的脑海，并由其亲手制作出的产物，它甚至在某种程度上部分代表了开发者本人。如果说21世纪初期的开发者还仅仅是站在其作品后面的一个影子，但如今，伴随着社交媒体的高度发达，开发者将随时处于和玩家面对面的状态。因此在某些时候，开发者在游戏外的一些行为也将会影响到其制作出的作品本身，除了Phli Fish和他的《FEZ》以外，也有Sean Murray之于《无人天空》，甚至是小岛秀夫之于《潜龙谍影》(当然，这个并不是独立游戏)，当然也有某某之于《地球OL》。





综述

独立游戏虽然在曾经一段时间里，由于市场的快速增长和大量开发者的涌入后，成为了烂作的代名词，但如今这个市场由于上下游渠道的改善，情况好了许多。个人英雄主义占了半边天的时代早已经远去，如今的开发者们更多地会选择组成团队一起奋斗，说它"变质"也好，"现实"也罢，我们终归正在经历这个最好的时代。这个时代允许更多的独立游戏出现，我们也愿意看到更多精品级独立游戏的出现将市场的风气带向更好。在每个产业里发展进程里，困境一直存在着，但好在有更多人开始领略到独立游戏独有的魅力，也有更多圈外的资源和人力进入到这个圈子当中，只要更好的独立游戏持续不断地涌现出来，那么劣币才永远不会将良币逐出市场，这门小众艺术会有更光明的未来。

This is where the amazing happens.

FINAL FANTASY® XII

再度奏响的第十二首水晶赞歌

——回顾曾经的《最终幻想Ⅻ》

文 余烬

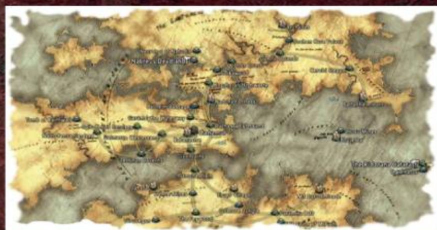
美编 雷普利

在进入到PS3/X360的世代之后，很多玩家感慨“《最终幻想》系列”已经失去了它的王者地位，曾经君临天下的王者已经不复存在了。而SE的经营理念似乎也发生了转变，系列正统续作的开发速度越发缓慢，更多的是在各种平台推出各种重制作品。在十一年之后，曾经PS2平台上的经典巨作《最终幻想Ⅻ》，以全新的姿态登陆了PS4平台，相信各位在看到这段文字时已经重返到了伊瓦利斯的世界之中。这位“《最终幻想》系列”最后的一名王者到底拥有怎样的魅力能让曾经的玩家为之疯狂？就让我们从一数到十二，再一次来领略这位王者的风范吧！

一个世界

在《最终幻想XII》的开发初期，本作的总监是曾开发过《漂泊的故事》(又名《放浪冒险谭》)和《最终幻想 战略版》的松野泰己。也正因为如此，不同于之前《最终幻想》的正统作都会完全构建一个崭新世界，本作的伊瓦利斯世界对于玩家来说并不陌生，《漂泊的故事》、《最终幻想战略版》、《最终幻想战略版 Advance》的故事都是在这个伊瓦利斯的世界中发生，而之后的《最终幻想XII 亡灵之翼》、《最幻想战略版 A2 封穴的魔法书》《最终幻想战略版 狮子战争》都是沿用相同的世界观。虽然这些作品均是同一个世界，但各自故事发生的具体时间以及一些设定上的细节还是有不少的差异。以下对于伊瓦利斯的介绍，均是以《最终幻想XII》为蓝本。

伊瓦利斯是由卡尔迪亚半岛东端的奥达利亚大陆和位于其东北方向的巴伦迪亚大陆、以及南方的凯尔昂大陆这三块大陆所组成的地域，也就是以卡尔迪亚半岛为中心的区域。整个伊瓦利斯被一种称为"魔雾"的能源所笼罩着。由于魔雾在各地所弥漫的的质量和浓度不同，也就造就了各地不同的环境和复杂多样的气候。伊瓦利斯的各种生物也受到了魔雾的影响，而为了适应含有魔雾的环境，这些生物也被迫进行着进化和改变，这其中当然也包括了不少智慧种族。



以人类为首，加上邦加族、莫古利族等各个亚人种族共同创造了文明社会。虽然他们之间也有着差异和矛盾，但依然是接受了这些差别并过着和谐的生活。在漫长的历史中，人们开始尝试各种方法来利用魔雾为生活提供便利。一开始时，人们只是以含有魔雾的矿石——"魔石"为媒介来使用魔法。而之后，人们创造了一种靠人工压缩魔雾然后抽取能量的技术，这种技术促进了机械工程学的发展，从而使以飞空艇为代表的各种机械登上了历史舞台。可以说，人们现在的生活已经和魔雾息息相关。



伊瓦利斯的历史源远流长，最早可以追溯到太古时代。由于《FF12》的剧情和伊瓦利斯的历史息息相关，这里简单给大家介绍一下。

伊瓦利斯的创世和在太古时代发生的事我们只能通过神话、传说等窥探而知。但这些东西几乎都受到了当时掌权者的意向及人情世故的影响而被歪曲，并不能作为史料。但可以肯定的是，被人们所歌颂的"神"确实是存在的。在古代 被称为"不灭者"的伊瓦利斯的领导者们统治着整个伊瓦利斯，他们被人类当作神或神的使者所敬仰，但后来他们却在某一天突然集体消失，伊瓦利斯也从此进入了人们不断争斗的混沌时代。

在众多都市或国家争战的乱世之秋中，出现了被后世称为霸王的兰斯沃尔。决心统一伊瓦利斯的兰斯沃尔手握由神赐予的剑和魔石开始了属于他的征战，巴伦迪亚大陆很快被其收复，整个伊瓦利斯也渐渐稳定了下来。仅仅十几年的时间，卡尔迪亚联邦便被兰斯沃尔建立了起来。除了统一了伊瓦利斯全境外，神话中还传也曾经降服了背叛神的怪物"魔人"，并将其作为仆人进行使唤。



◀霸王兰斯沃尔

兰斯沃尔去世之后，他的长子继承了卡尔迪亚联邦和王室，而次子和三子分别建立了达尔玛斯卡家族和纳布拉迪亚家族。受惠于卡尔迪亚联邦，两个家族逐渐壮大，但此时的卡尔迪亚联邦却逐渐走向衰落。前巴伦迪亚历 392 年，卡尔迪亚本家灭亡，两年后联邦宣告解体。

卡尔迪亚联邦解体之后，阿尔克迪亚帝国和罗扎利亚帝国崛起并变得愈发强大。于联邦后期成为共和国的都市国家阿尔克迪斯一直致力于集中周边诸国的武装力量，在联邦解体大约 100 年后，这个国家脱胎换骨为阿尔克迪亚帝国。另一个罗扎利亚帝国也借联邦解体之机得以建国，但在与急速发展的阿尔克迪亚帝国交战中却接连败退。由于地理原因，夹在两国之间的达尔玛斯卡王国和纳布拉迪亚王国也逐渐被捲入了战争之中。在这样一种局势之下，本作的故事开始了！

两种版本

如果按照游戏内容的变化来算，除去还未发售《最终幻想XII 黄道纪元》，本作可以分为"原版"以及"国际版"。原版包括了 2006 年 3 月 16 日发售的日版、2006 年 10 月 31 日发售的美版，原版也有在 2007 年的 2 月 22 日和 2 月 23 日在澳洲和欧洲地区发售。在 2007 年的 8 月 9 日，本作还发售了英语配音加日文字幕的国际版。同《FF10》一样，本作的国际版在原版的基础上进行了大量的改进和更新，但与《FF10》的国际版所不同的是，本作国际版的变动更加的巨大甚至是脱胎换骨！

国际版最大的改变莫过于十二宫职业系统的加入。在原版之中，每名角色都可以习得所有的执照盘能力，从而使得角色之间的差异过小。为了让玩法更加多样化，国际版中便加入了十二宫职业系统。原版中的执照盘被分为了以黄道十二星座为理念的 12 个执照盘，每个执照盘对应一种职业，各种技能、魔法、装备等被有选择性地放入了不同的执照盘中，从而使得每个执照盘所培养出的角色的能力都有所不同。在游戏初期时需要为 6 名角色分别选择一种职业，一旦选择之后便无法进行更改。也就是说，每一周目顶多玩到 6 种不同的职业，这种"无法中途变更，没有犹豫，必须在当场做出决定"的感觉正是国际版想带给玩家们的。而不同职业的选择和搭配，也使得游戏的耐玩性进一步提升。



▲为了说明国际版的变化巨大，制作组还专门为国际版加了副标题"Zodiac Job System"。

国际版另一项重大的改变便是加入了三种全新的游玩模式：独立于本篇，需要进行 100 场连续战斗的"挑战模式"；在游戏通关后追加的全角色初始 90 级的"强模式"；通关"挑战模式"后追加的，无法获得任何经验值的"弱模式"。三种模式，特别是"挑战模式"和"弱模式"的加入使得游戏更具挑战性也更有研究价值。

4 倍速和 16:9 宽屏模式的加入使得游戏玩起来更加爽快，此外国际版还可以手动控制召唤兽和 Guest 角色、调整了部分参数和宝箱等等。总之，国际版的出现使得《FF12》的魅力得以完全体现。

三种模式

国际版中新加入的三种模式使得《FF12》更加耐玩也极具挑战性。

在原版中，即使入手了最强的武器，也没有多少能够好好试试武器威力的强力敌人了。于是制作组便在国际版中增加了试试强力武器的机会。当时《最终幻想VI Advance》里的某个连战模式广受好评，制作组便以此为契机开始考虑能否将这种模式引入到国际版之中，也就有了挑战模式。

挑战模式独立于游戏本体，玩家可以随时在标题菜单选择“Trial”并读取存档后进行挑战。挑战模式在各种固定场景中提供了共计100场的战斗，随着层数的提升，敌人也会变得越来越强。每10场战斗结束后会提供存档的机会。

由于进入挑战模式之前会读取游戏本篇的存档，所以该存档中的人员组成、人员状态、所持装备和道具等便直接决定了挑战模式中的相关情况。在该模式中，可以从敌人身上或者宝箱中获得各种道具和极品装备，但都无法逆转到游戏的本篇之中。在本篇中的各种强力敌人均会在挑战模式中悉数登场，甚至还会出现全新的敌人。在挑战模式的最后一层中会遇到《FF12》最强大的BOSS群体：裁判五人众。

在完全通关了挑战模式之后便能够开启弱模式。在《最终幻想》系列”历代作品中，都存在着一种极限玩法：低等级通关。之前的作品都是通过使用特殊的方法或佩戴专门的手饰来控制角色的低等级，而本作中的弱模式则是官方提供的低等级极限模式。在该模式下，角色将无法获得任何的经验值，角色等级在初期固定也无法成长，但能够获得LP（执照盘所需点数）。开启弱模式后游戏将重头开始，除了“系统设置”外，其他一切要素均无法继承。如何通过合理的职业搭配，并灵活运用各种装备和道具来弥补等级上的差距，正是玩家在游玩弱模式时所需要思考的。如果你觉得自己已经很强并且对游戏系统了解得足够深了，那么便可以去尝试在弱模式下通关挑战模式，这也正是《FF12》留给玩家们的最大挑战之一。

▲弱模式下六名角色的等级会固定为122333。

和弱模式相对，在通关了普通模式之后将会开启全员初始等级90级的强模式，之后等级会按正常方式上升。开启强模式后游戏将重头开始，除了“系统设置”外 其他一切要素均无法继承。在《FF12》中，等级其实并没有那么重要，合理地装备搭配以及使用各种道具、技能、魔法才是能战胜强大敌人的关键所在。所以这个模式仅仅是为玩家们省去了升级时间。

◀在标题菜单随时选择“Trial”进入挑战模式。

四个国家

由于本作的女主人公艾雪正是达尔玛斯卡王国的公主，并且游戏的剧情也是围绕着这位公主来展开，因此游戏中涉及到了不少国家的政治问题。总的来看，与游戏剧情密切相关的有四个国家，用一句话来概括这四个国家的关系便是：阿尔克迪亚帝国和罗扎利亚帝国的连年争战将兄弟国的纳布拉迪亚王国和达尔玛斯卡王国卷入其中。



◆达尔玛斯卡王国

由霸王兰斯沃尔的次子巴纳尔冈为振兴达尔玛斯卡家族而建立的国家，世代继承了霸王的遗产之一——黄昏的碎片。虽然达尔玛斯卡的领土不大，但由于其位于三块大陆的交界处，因此其作为了一个物资流通的交易据点而逐渐发展了起来。也因为如此，这里融合了各个时代和土地的特征，孕育出了丰富的文化。达尔玛斯卡和邻国纳布拉迪亚王国同视霸王的儿子为祖先，作为兄弟国一起发展。

在达尔玛斯卡多年的历史中，有不少力量都妄图夺取这一拥有丰富文化的战略要地，不过都未能如愿。直到巴伦迪亚历704年（游戏开始两年前），达尔玛斯卡战败于阿尔卡迪亚帝国，之后被纳入了帝国的统治之下。

◆纳布拉迪亚王国

由从霸王拉斯沃尔处继承了“夜光的碎片”的第三王子赫奥斯所建立的王国，和达尔玛斯卡是兄弟国。

利用自身肥沃的土壤和丰富的资源，纳布拉迪亚王国走向了以工农业为主要产业的发展道路，但由于东部邻国阿尔克迪亚帝国逐渐强大，也不由得滋生出会被侵略的担忧。游戏开始的两年前，纳布拉迪亚和达尔玛斯卡通过政治联姻来强化两国关系。但就在婚约成立的同一时期，正准备派往驻留同盟国罗扎利亚的亲罗扎利亚派竟发起了武装暴动。阿尔卡迪亚帝国看准这一时机大举入侵，很快便将王都纳布迪斯包围。而在数日之后，一场神秘的爆炸席卷了整个纳布迪斯，纳布拉迪亚王国就此灭亡。

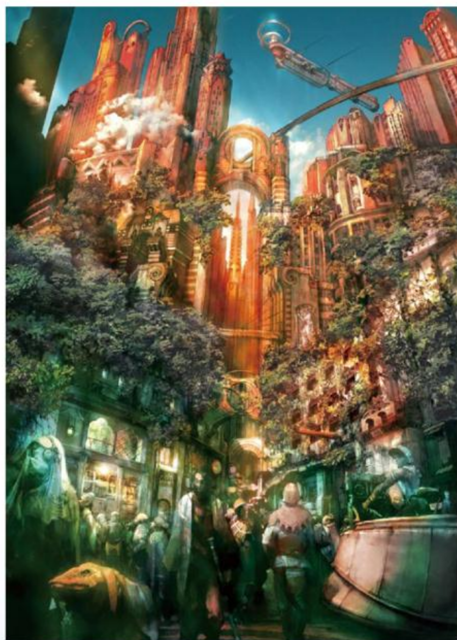
▼达尔玛斯卡的公主艾雪和纳布拉迪亚的王子拉斯拉的政治联姻。



◆阿尔卡迪亚帝国

原本只是卡尔迪亚联邦内的一个都市国家的阿尔卡迪亚，如今已经成为了占有伊瓦利斯东部大半领土的强国。在经历了共和制、帝王制之后，如今已经成为了真正意义上的军事国家。阿尔卡迪亚帝国和罗扎利亚帝国已经敌对了近两百年，双方多次交战也未能决出胜负。现任的皇帝古拉米斯为了打破这种局面而积极推行周边诸国武力合并，从而对邻国纳布拉迪亚施加了外交压力。

由于地理位置不佳，阿尔卡迪亚帝国的资源相当匮乏，因此从都市国家时期开始阿尔卡迪亚就实行了奖励研究的政策。正是因为如此，才会有了如今的技术大国阿尔卡迪亚。如今的帝都阿尔克迪斯被称作是汇集了一切情报和知识、优秀的魔导师和机械工程师的城市。帝都阿尔克迪斯街道上的空中出租车可以说是帝国发达技术的集中体现。



◆罗扎利亚帝国

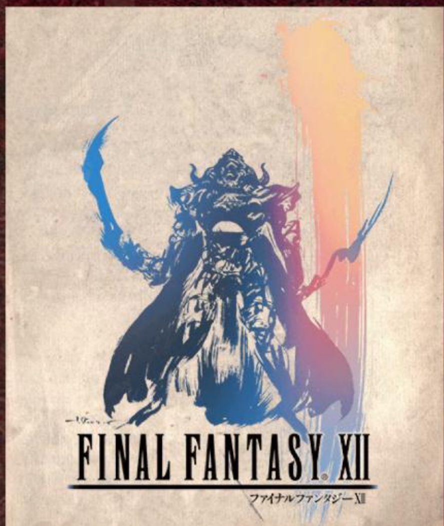
罗扎利亚帝国位于奥达利亚大陆西部，包括大陆中央广阔的肥沃平原都是其领土。虽然罗扎利亚是由皇帝在统治，但依然是一个军事国家。在卡尔迪亚联邦解体后，罗扎利亚帝国在一百年间都严格遵循着本国方针，稳步将自己的版图扩大。但在与阿尔克迪亚的战斗中屡战屡败之后，罗扎利亚被迫走上了军事道路。在两年前的纳布拉迪亚王国战役中，罗扎利亚大败给阿尔克迪亚，如今也处于劣势状态。

五名裁判



如果你在游玩《最终幻想》系列"的同时关注了游戏标题的 LOGO，会发现每作标题的 LOGO 都在游戏有中着独特的寓意。而身穿重甲手持双刃的裁判长伽布拉斯正是《FF12》的标题 LOGO。由此可以看出裁判长这类角色在本作中的意义非凡。

有玩过"《最终幻想战略版 Advance》系列"的玩家，对于这种全身重甲的裁判角色一定不会陌生，就是他给出了红牌并将我们的队友送进监狱的！在《FF12》中，裁判长并非是进行裁决的中立角色，更多的时候是会作为敌方的 BOSS 向主人公们发起攻击。



各裁判隶属于裁判所，而裁判所则是直属于阿尔克迪亚帝国司法局下的特殊骑士团。裁判所作为法律专员拥有监察军队以及介入军队指挥的权限，除此以外也肩负着警察机构、检察官、法官、处刑人的职责，是帝国司法的象征。与此同时，裁判所共分为 18 个局，但并没有按各局划分职权范围，而是让他们根据需要执行一切任务。各局人员统称为裁判员，局长则被称为裁判长。在故事中主要出现了五名现役的裁判长，其中最重要的便是本作标题的 LOGO，同时也是 18 位裁判长的领袖——伽布拉斯。他的另一个身分则是主人公之一巴修的孪生弟弟。值得一提的是，在游戏初期的设定中，制作组曾经有考虑过将巴修作为本作的男主人公，但后来介于巴修和《漂泊的故事》的男主人公一样都是大叔形象，缺少新意，因此才在之后的制作中将男主人公换为了梵。如果我们按照男主人公是巴修的思路来看本作的标题 LOGO，会发现这身裁判长"盔甲"的 LOGO 是非常合适且值得玩味的。

当然，对于玩过国际版的玩家来说，五名裁判长之所以让人印象深刻是因为他们作为了挑战模式最底层的 BOSS 群体。如果你认为正篇中遇到的裁判长实力太弱的话，那其实是因为他们放水了（并没有），在挑战模式中的他们才是最强形态。可以说裁判五人众是整个《FF12》中最强力的BOSS群体，甚至能入选"《最终幻想》系列"最困难的 BOSS 战之一。

挑战模式中的五名裁判长每一名实力都在我方之上，并且他们是五人，我方同时在场顶多是三人加一名 Guest 角色。以多打少就算了，五名裁判长的配合也称得上完美，会进行各种状态辅助、瞬发魔法攻击、变态的逆转组合技，还会给己方使用圣灵药恢复。在完全没看过攻略的情况下往往是刚开战没多久就莫名其妙地全灭了。总之，如果你准备玩《最终幻想XII 黄道纪元》，那么这最强的裁判五人众是一定不能错过的！



六位主角

本作中共出现了六位主人公，从达尔玛斯卡的公主到以盗窃为生的空贼，六人的身分虽然不同，但却因为一些命运的巧合以及共同的目标而走到了一起。而玩家们的冒险故事也围绕着这六人来展开。



VAAN 梵

梵是居住在达尔玛斯卡王国的王都拉巴纳斯塔的青年。在他 12 岁时，他的双亲因传染病不幸病故，从此梵只能和哥哥雷克斯相依为命。由于祖国被阿尔克迪亚帝国侵占，梵对于帝国极度厌恶，而他最痛恨的还是刺杀了哥哥雷克斯的达尔玛斯卡王国将军"巴修"。无论遇到什么事梵都会抱着乐观的态度，而对于自由的向往又让他梦想着成为一名翱翔于天际的空贼。

在潜入王宫盗宝的过程中，他与同样来盗宝的巴尔弗雷和芙兰不期而遇，而在这之后更是遇到了传闻中已死的公主艾雪。梵的命运也因为这次盗宝之旅发生了改变。虽然他并没有改变时代的命运，但却是这段历史最重要的见证人。

ASHE 艾雪

达尔玛斯卡王的后代为八男一女，而艾雪正是这之中的独生女。艾雪的八位兄长因战乱和疾病相继离去，而艾雪则成为了达尔玛斯卡王国惟一的继承人。由于阿尔卡迪亚帝国对祖国的入侵，艾雪失去了自己的父亲。虽然与纳布拉迪亚王子拉斯拉结为了夫妇，但拉斯拉却在纳尔比那要塞的战斗中战死。在祖国被占领后，艾雪加入了地下抵抗组织以求解放自己的祖国，并成为了该组织的首领。

在偷袭王宫时，艾雪与梵、巴尔弗雷和芙兰相遇了，这之后她委托三人帮助自己复国。艾雪一开始时本想利用破魔石的力量来复国，但在旅途中却渐渐有了转变，而同伴们也慢慢解开了她的心结。

BALTHIER 巴尔弗雷

以盗窃为生的巴尔弗雷正是那如风一般的空贼。虽然被人们称之为"义贼"，但他的所作所为依然招致了阿尔克迪亚帝国的通缉，一些赏金猎手对其虎视眈眈。喜欢喝酒与搭讪的巴尔弗雷与搭档芙兰乘坐着飞空艇盘旋于世界各地，其飞空艇驾驶技术和机械修理水平堪称一流。

为了盗取某件东西，巴尔弗雷与芙兰潜入了达尔玛斯卡王宫。他们在那里与梵和艾雪相遇，而巴尔弗雷也再一次和破魔石产生了联系。等待着他的，是怎样的命运呢？

FRAN 芙兰

维艾拉族的芙兰是巴尔弗雷的搭档，她对于各种武器和格斗技巧都非常的精通。由于擅长机械，芙兰在与巴尔弗雷搭档时负责飞空艇机械维护师一职。维艾拉族的寿命比人类要长很多，所以仅从外表看不出芙兰的真实年龄，但无论年龄如何，他与巴尔弗雷深厚的信赖关系是毋庸置疑的。

50 年前，为了自由自在地生活，芙兰舍弃了森林与家人，并离开了维艾拉族的聚集地。虽然她因此无法再听到森林的声音，但她却从来没有后悔过自己的选择。

PENELO 潘妮罗

作为梵青梅竹马的潘妮罗出生于商人家庭，开朗活泼的性格使她很受周围人的欢迎。潘妮罗的亲人在阿尔卡迪亚帝国入侵的战乱中相继离去，失去了双亲的潘妮罗平日里都是在米格罗商店中打工，即便如此，潘妮罗依然保有着她开朗活泼的性格。潘妮罗擅长歌舞，她也一直梦想着自己能成为一名歌姬。此外，她对于隶属于骑士团的哥哥亲手传授的武艺和军事知识也是颇为自信。由于失去了所有的亲人，潘妮罗非常害怕孤独，这也令她对梵有着深深的依赖。

BASCH 巴修

在 19 年前，巴修的祖国在阿尔克迪亚的侵略下亡国，当时还是一个少年骑士的巴修离开了祖国，并努力去寻找复国的方法。在流亡到达尔玛斯卡王国之后，巴修发誓要保护自己新的家园，并终于在 35 岁时成为了达尔玛斯卡王国的将军。勇猛果敢又身经百战的他成为了不少年轻人心中的英雄和偶像，平民出身的巴修在民众中也有着极高的人气。但在达尔玛斯卡王国与阿尔克迪亚帝国签署和平协议的那一天，巴修的命运发生了改变。

也许也是命运的安排，梵一行人阴差阳错地遇见了被囚禁的巴修并将之救出，与艾雪汇合的巴修再一次踏上了征程。

七件装备

《最终幻想》系列"有着各式各样的神兵利器，寻找并使用这些装备击败强大的敌人正是 RPG 游戏的乐趣所在。而作为拥有完善系统的《FF12》，其含有的装备更是丰富多样，其中不少神兵利器更是成为了玩家间的佳话。本作中获得装备的方法包括在商店中购买、通过素材来合成、开宝箱获得、做任务获得等等，值得一说的是开宝箱获得这种方式。《FF12》中的宝箱会出现的地图中的固定位置，视宝箱的不同可能为几率出现或者固定出现。当打开同一个宝箱时，也可能会获得不同的道具，总的来说是道具越珍贵打开获得的几率越低。基于以上开宝箱获得道具的规则，便会出现某些宝箱以极低的几率出现在地图中，而在该宝箱中出现并获得珍稀道具的几率同样很低，两者相乘使得该珍稀道具的获得几率更低。这里选出七件颇有看点的装备和各位细细聊聊，你会发现《FF12》其实是一款看脸（运气）的游戏！

源氏装备

作为《最终幻想》系列"经典的装备套件，源氏装备同样没有缺席本作。源氏装备在本作中包括源氏之盾、源氏之兜、源氏之铠和源氏小手。当装备上一套的源氏装备之后，角色的反击能力和连击能力均会大幅度上升。在配合上一些高连击的武器之后，角色将可能在一次行动中打出超高的连击数。

本作源氏装备的获得途径是通过在赝品武器收藏家谜之男身上偷得，看到"赝品武器收藏家"这一前缀，相信不少系列粉丝已经能够猜出这位谜之男到底是谁了。在与谜之男的两次战斗中，可以先后偷到全套源氏装备。尽管谜之男的武器是赝品，但身上的装备可都是货真价实的好货！



▲ 源氏之盾

正宗



正宗同样是系列粉丝相当熟悉的一把武器，可能提到这把武器时不少粉丝首先想到的会是萨菲罗斯手中刀长2米的正宗刀。在国际版的《FF12》中，正宗共有两把：正宗和正宗Ⅰ。这两把武器均限定武士这一职业装备。

普通的双手刀正宗在击败谜之男后从宝箱中获得，除了还算不错的攻击力和连击值外，这把双手刀并没有太多的特色，值得一说的其实是正宗Ⅰ。通过素材合成的正宗Ⅰ拥有比正宗更高的攻击力和连击值，更重要的一点是，正宗Ⅰ是一把按双手刀计算伤害和佩戴的单手剑。这意味着本来双手握住双手刀的武士，可以在装备了正宗Ⅰ后空出一只手来装备盾牌，比如上面提到的源氏之盾。手拿高连击的正宗Ⅰ，穿上一整套源氏装备，再喝一瓶"狂战酒"，武士从此化身为高连击高反击高攻击的杀戮机器！

另外，如果各位读者准备游玩《最终幻想XII 黄道纪元》，建议将艾雪的职业之一选择为武士。先不说艾雪本身的能力与属性和武士这一职业多么的契合，单是艾雪那右手拿正宗Ⅰ左手拿源氏盾的迷人身姿就值得你这样选择啊！



▲不管你们怎么选，我的艾雪就是武士啦！

三神器



如果你觉得上面介绍的几件装备已经足够强力了，那么接下来要介绍的这三件装备就可以被称之为逆天神器了。说这三件装备逆天绝不为过，它们的强力确实达到了破坏游戏平衡的地步，但也因为这三件神器过于强大，其获得的方法也极致的苛刻。此外，三把神器均没有造型，也可以认为是隐形的武器。而三神器的名称都是山峰的名字。如果你在游戏中能通过正常的方法获得三神器，那么请让我对你高呼一句：欧皇，请我让吸一口欧气！

神盾——奥穗高岳前卫峰：神盾本身提供了回避和魔法回避双90的属性，搭配上其他装备能轻松达到双回避100，除了面对一些无视回避属性的敌人，其余敌人均很难对神盾持有者造成伤害。更重要的是，神盾提供了全属性吸收的效果，属性魔法不仅无法对其造成伤害反而还为之加血。含有神盾的宝箱的出现率为1%，其中获得道具的几率为80%，这之中再获得神盾的几率为5%，总获得率1/2500。

神剑——无名塔：拥有单手剑最高的攻击力以及最快的攻速，无需太多附加能力，神剑就是单纯意义上的强！含有神剑的宝箱的出现率为2%，其中获得道具的几率为20%，这之中再获得神剑的几率为5%，总获得率1/5000。另外，在召唤兽戒律王身上也有极低的几率偷得神剑。

神弓——奥穗高岳尖山背：拥有极其快速的攻击速度以及超远的攻击距离，搭配上《FF12》中最高的攻击力，神弓绝对算得上是游戏中的最强杀器！当然如此变态的武器自然要配上足够变态的获得条件。和其他两件神器一样，神弓也是通过开宝箱来获得，只不过这个宝箱是隐形的，需要玩家靠近宝箱位置之后才能知道宝箱是否出现。含有神弓的宝箱的出现率为1%，其中获得道具的几率为20%，这之中再获得神弓的几率为5%，总获得率1/10000！！！值得一提的是，在获得了神弓并将之装备后，能够在特定地图的某个地点看见一支悬浮在空中的箭，这也许就是天选之人的证明吧。



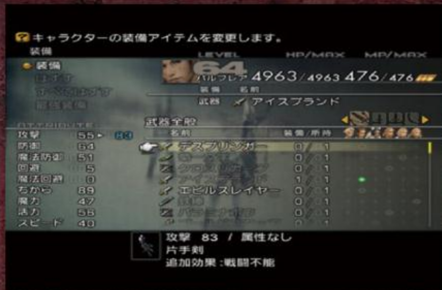
▲也许你就是下一位天选之人。

对于三神器极低的获得几率以及逆天的能力，有的玩家认为这样的设计毫无意义，有的玩家孜孜不倦地开宝箱，只为获得神器的青睐，还有的玩家研究出了一套"乱数刷宝大法"，使得三神器能够100%获得，并且神剑和神盾还可以批量获得。但无论怎样，三神器早已成为了《FF12》中的一段佳话，被玩家们无数次提起。对于这三把武器来说，它们存在的意义已经超脱至游戏之外。

告死者



经过了上面的介绍，如果你又觉得三神器已经足够强力，那么你就太小看《FF12》了。在本作之中，比三神器更破坏平衡性的其实是这把告死者！



不高的攻击力以及不快的攻击速度，初看这把告死者好像没什么特殊的，但其追加的12%（国际版）的即死率可能就会让你心中一颤。但游戏中还有着比告死者即死率更高的武器，比如这把即死率高达70%的猎人山刀F，告死者似乎没有想象中的那么破坏平衡性！

12%的即死率虽然算是不错的效果，但真正让这把武器上升到破坏游戏平衡的原因，在于游戏的早期便能够获得这把武器。这意味着只要获得了这把武器，在很长一段时间内都不用担心武器的问题以及敌人的强弱，很多时候就是一路无脑碾压过去。这使得游戏战斗系统的平衡性被严重的破坏，随着告死者一出游戏变得索然无味。因此，这把武器的获得方法就不给大家说明了吧！

鲸鱼之牙



除了强力的武器和防具外，《FF12》中也存在着不少神奇的饰品，这些饰品所提供的效果可能会刷新不少玩家对RPG游戏战斗系统的理解。也正是因为这些神奇的饰品和效果的存在，《FF12》的战斗系统才足以称得上是博大精深！这里给大家介绍的便是最能代表《FF12》精妙战斗系统的鲸鱼之牙。

鲸鱼之牙的效果为"一部分战斗道具的效果逆转"，具体来说，HP和MP回复道具的效果会逆转为造成HP和MP的伤害。而那些原本解除某状态的道具，则会逆转为触发对应状态的道具。比如解除单体"石化/石化中"状态的金针，在装备上鲸鱼之牙进行使用时便会变为触发单体"石化/石化中"状态。更高一级别的运用，万能药的效果为解除单体各种不利状态，那么在装备上鲸鱼之牙后使用万能药，则会变为触发单体各种不利状态。也就是说，装备鲸鱼之牙后向敌人丢一颗万能药，敌人便会瞬间触发各种不免疫的不利状态。

逆转这种神奇状态的运用并没局限于此。除了鲸鱼之牙这一饰品所带来的道具逆转外，游戏中还存在着名为"逆转"的魔法。在对目标使用了逆转魔法后，目标本应受到伤害的行动转为回复HP，而本应回复HP的行动转为造成伤害。举例来说，我方某名角色进入了逆转状态，敌人对该名角色造成的所有攻击均逆转为回复HP，而我方对该名角色回复HP的行为均逆转为造成伤害。

有了这两种强力的"逆转"，是不是觉得自己已经天下无敌啦？不好意思，部分强力的敌人可聪明着呢，一旦角色进入逆转状态，其会立即向角色使用圣灵药并配合其他回复药秒杀角色。所以，逆转仅仅是《FF12》中的一种战术，但绝非是万能的战术。



根据不同的敌人制定不同的战术，正是本作的魅力所在！

入级讨伐

和《FF15》那种接任务然后到达特定地点击杀目标的狩猎讨伐相比，《FF12》中的公会讨伐可以说是更加复杂。首先需要在各地公会的任务公告板或者公会会长处接取讨伐任务，其次需要在对应的地图中找到任务的委托人来开启任务，接下来要根据任务的提示前往目标怪物所在的区域，之后针对目标使用相应方法来使得怪物现身，然后便开始与怪物一顿厮杀将之击败，最后还要回到委托人处进行任务的报告。整个公会讨伐的流程虽然复杂了一点，但绝对是值得的！

通过不断完成公会讨伐公会等级会不断提升，公会直属商店中所提供的商品也会逐渐增多，甚至会出现不少强力的商品，比如在前文有提到的逆转魔法。公会等级上升后不仅能从公会会长处得到不少奖励，还能去挑战更强的讨伐敌人。公会讨伐涉及到了游戏中的隐藏召唤兽、隐藏装备、隐藏BOSS，可以说是《FF12》不得不玩的内容之一。

公会讨伐任务按照难易度共分为了八个等级，从最低的E级到最高X级。在公会讨伐中，玩家们将会遇到各种或强力或熟悉的敌人，比如魔界花、吉尔伽美什、魔神龙、欧米茄、神龙王等等。可以说正是由于公会讨伐中的这些强力敌人，才使得《FF12》的战斗系统有了研究的价值。另外，在挑战模式中玩家们将再次遇到不少公会讨伐中的强力敌人，甚至是进行长时间的连战！



九分评价

纵然，不少媒体包括当年的UCG在内都给予了《FF12》满分的评价，但这款作品在玩家心中并不完美。虽然有不少玩家抱怨本作太“网游化”但作为敢于创新的“《最终幻想》系列”《FF12》的这些改变并不算失败，只是创新本身就无法顾及到每一位老玩家，这些情况其实在每一作《最终幻想》的改变和创新中均有出现。真正造成《FF12》无法获得满分评价的原因还是在于它不够让人印象深刻的剧情。

真正让玩家们感受到这部作品就是《最终幻想》正统作的，不仅仅是那些熟悉的元素，更重要的是它拥有一个感人的故事以及让人难以忘怀的角色，而这两点，《FF12》都不具有。《FF12》的故事感人吗？它本应该感人但最终却没有让玩家有多少感动。伊瓦利斯这个世界有太多需要去交代和提及的，但游戏很多时候都只是旁枝末节地提到并未做太多的展开。这种世界观的交代不清，很难让玩家意识到主人公们进行这样的行为到底对世界产生了怎样的影响。与前期的剧情相比，后期剧情的进展明显过快，甚至能感觉到整个剧情的容量都是被压缩过的，这使得玩家对剧情的理解以及情感带入的过程都太仓促。而对于六位主人公来说，主人公身世背景的交代不清以及主人公间互动的缺少，加上情感世界的薄弱描写让这六名角色很难深入人心，更不要提难以忘怀。在个人看来《FF12》的剧本更像是一部二流的西方魔幻作品，连西方魔幻擅长的世界观塑造都没有做好，更不要说什么东方作品的人物细腻描写。

造成这种剧情上的短板，有玩家认为是伊瓦利斯这个世界之前就有在其他作品中出现过，设定上的过于冗杂使得其很难在一部作品中完全展开；有玩家认为是其他内容的过于丰富，使得制作组的重心并没有放在剧情之上；有玩家认为是松野泰己的中途离开让《FF12》失去了它的灵魂。但无论怎样，这就是《FF12》！

正因为《FF12》的“不完美”才奠定了它在玩家们心中的重要地位，更使得它成为一部很难被复制的独特的《最终幻想》。

十分遗憾

也许，玩家们能够接受《FF12》的“不完美”，但玩家们无法接受的是松野泰己这位天才在《FF12》之后的陨落，十分的遗憾送给松野泰己。



《FF12》的开发前后经历了5年，在《FF15》出来之前算是系列开发历程最长的作品。从2000年12月开始开发时，《FF12》的制作人正是由松野泰己担当。这是松野泰己的第一部“《最终幻想》系列”正统作品，同时也是最后一部。由于当时技术上的问题，松野泰己所构想的新战斗系统遇到了不少的阻碍，而其为《FF12》准备的剧本和设定也由于过于庞大而迟迟不能完成。在经历了松野泰己无数次的推倒重来之后，公司高层对其失去了耐心，一纸声明将其赶下了制作人的位置。松野泰己借此以健康原因辞职离开了SE，从此天才陨落。《FF12》的制作组随之进行调整：伊藤裕之和皆川裕史二人共同担当新的总监，而“《沙加》系列”的制作人河津秋敏担任执行制作人。对于松野泰己的离去以及制作组的变更，系列生父坂口博信表示非常失望，并称拒玩游戏序章之外的部分。

从《皇家骑士团》到《最终幻想战略版》，从《漂泊的故事》到《最终幻想XII》，松野泰己的离去使得我们再也看不到那种精妙的系统设计加上深邃剧情的游戏。从此之后，我们几乎没有在任何重要作品中再看到“松野泰己”这一名字，他和那个日式游戏的黄金时代一起，已经成为我们脑中遥远而深刻的回忆。纵然，《最终幻想》不会成为玩家们的最终幻想，但对于曾经的那些天才制作人而言，《最终幻想》真的就是他们的最终幻想。在最终的幻想之后，留给他们的也许只有冰冷的现实，我想，这便是时代所带来的悲哀吧。

十一年等待

从 2006 年发售的《FF12》原版至今，玩家们足足等待了十一年，终于迎来了《FF12》在 PS4 平台的高清重制版《最终幻想XII 黄道纪元》。曾经在 PS2 平台发售的《FF12》可以说拥有超越世代的精美画面和场景地图，即便是在如今这个世代登场，也可以称得上是极其优秀的日式 RPG 作品。所以，如果你在之前由于各种原因没有深入地去体会这款作品的精妙，本次的重制版可千万不要再错过了，这样的作品一生都很少能够再次遇到。而如果你已经是一名《FF12》的老玩家，本次重制版的各种改进与变化也值得你重返伊瓦利斯！

登录 PS4 平台的《FF12》重制版除了在音画质量上有所提升外，还提供了官方中文，当然奖杯系统也是不能少的。个人之前一直很期待能有获得三神器或者弱模式过百层这种难度颇高的奖杯，但从公布的奖杯列表来看，其实就是把空贼小屋中的成就进行了一些改良。稍微有些难度的奖杯也就是完成所有的怪物图鉴，以及突破挑战模式的 100 层，对于《FF12》老玩家来说应该构不成什么威胁。

重制版最大的改变还是要数加入了双职业系统。在国际版中，每名角色只能从 12 种职业中选择一种进行扮演，这使得每一周目的游戏最多只能玩到 6 种职业，想体验另外 6 种职业便只能开二周目。并且，游戏中不少武器和魔法是限定职业才能装备和使用的，这导致每一周目的体验总会有那么一些武器和魔法是派不上用场的。而双职业系统的加入则使得以上问题都不再存在。从目前的情报来看，第二职业的开启是需要在第一职业的执照盘中点出相应的开启执照，之后角色便会同时拥有两张执照盘。在《FF12》中，执照盘的开启状况不仅与能够装备的武器和魔法息息相关，更是会影响角色自身的属性成长。因此，双职业系统的加入将会使得角色的成长模式被完全改写，如何合理地搭配两个职业是角色成长的关键。目前尚不清楚两个职业的执照盘所带来的属



ファイナルファンタジーXII

FINAL FANTASY XII® THE ZODIAC AGE

性成长是叠加还是取最高值。双职业系统的加入应该不仅仅影响了角色本身，敌人的强度以及道具的获得情况应该也会随之作出改变。

另一个对战斗系统产生重要影响的改变便是卡队列问题的解决。由于 PS2 的机能限制，在原版和国际版的《FF12》中是存在着大型魔法卡队列的情况。比如黑魔法师放出了大型魔法“坍缩炮”，在魔法发动的期间其他角色的魔法和技能即便行动槽涨满也不会立即发动，而是卡住并待“坍缩炮”发动完毕之后再进行。这种卡队列的问题其实相当影响游戏的战斗体验，特别是在惊险刺激的后期战斗中。在登陆了 PS4 平台后，这种卡队列的问题被完全取消，无论队友进行怎样的行动，只要行动槽涨满，角色便会立即进行相应行动，战斗的爽快和连贯体验被大大地提升！

除了以上提及的相关改变外，还加入了自动存档功能、缩短地图切换时的读取时间、区域地图直接浮现在场景之中等诸多改变。总之，这十一年的等待确实是值得的！

好吧，其实我想告诉大家的是，松野泰己和伊瓦利斯这两个名字在前段时间又融合在了一起。在《FF14》的粉丝节上，制作组公布了 4.0 资料片中将新增 24 人高难度团队副本，而这一副本的名称便是“重返伊瓦利斯”！松野泰己将担当副本剧情的制作人。

RETURN TO IVALICE

在个人的理解中，《FF14》说不定还真与《FF12》有些联系。首先是《FF14》中的世界在第五星历期间魔法高度发达，也有着古代都市，而第五星历由于第六灵灾的大洪水迎来了终结，这与伊瓦利斯的历史是高度吻合的 ；其次，《FF14》中帝国将军都身穿着覆盖全身的盔甲，整体形象与《FF12》中的裁判非常相似 ；最后，《FF14》中的某位 NPC 有提过自己是达尔马斯卡的后裔。基于以上推测，“重返伊瓦利斯”中的“重返”其实并不仅仅是指玩家们再次回到了由松野泰己设计的伊瓦利斯世界之中，更是在说游戏中的角色们将会回到第五星历时的伊瓦利斯！什么？你说你没听懂我在说什么，那还不赶快入坑《FF14》，犹豫啥呀！

十二，意义非凡

在不少宗教与神话中，数字“12”象征着完整、神圣、不可超越、完美。奥林匹斯的十二主神、亚瑟王的十二位圆桌骑士、耶稣的十二门徒。而对于《FF12》而言，十二当然是意义非凡！

国际版中的的职业系统“十二宫”是源于《最终幻想战略版》中的“十二宫物语”，其理念原型自然是黄道十二星座。每一种星座便对应了一种职业，游戏中一共有十二种职业供玩家们选择。值得一提的是，制作组在最初设定十二种职业时，是根据原版中所具有的武器类型来从之前的系列作品中选取相对应的职业。比如原版中有“铳”这一武器类型，制作组便选取了机工士这一系列传统职业来使用铳。至于“枪”这一武器类型所对应的职业为什么不是龙骑士，制作组表示是因为《FF12》中没有跳跃系统，做不出龙骑士经典的跳跃下刺动作，故而换为了新职业枪骑士。

与十二宫职业相对，游戏中存在着十二把强力的武器，这十二把武器大部分就是各职业对应的最强武器。十二把武器的名称最后都会带上一个字母，比如“正宗 I”、“猎人山刀 F”、“血之剑 F”等等。而这十二把武器的按攻击力从高到底排序，其尾字母恰好便能组成“FINAL FANTASY”！可以说是名副其实的“最终幻想”武器。

在国际版中，十二宫职业的十二个星座也存在着对应召唤兽，此外还有一位最强召唤兽——蛇遣座的“戒律王”，这使得本作的召唤兽达到了十三位。十二召唤兽有十三位，没什么问题！召唤兽不仅可以在战斗中召唤出来并直接进行操控（国际版中），它们在执照盘中也存在着搭桥来开启更强执照能力的作用。可以说角色们的成长是和召唤兽的收集息息相关的！

而作为拥有十二这一数字的《最终幻想》作品，《FF12》对于你的意义又是否是意义非凡呢？



结语

剑握于战士之手
石紧抱于胸
剑上刻着消失之忆
石上附着铸造之技
故事
始于剑而继于石
如今
请让我们再次唱响
那生命中的第十二首水晶赞歌

作为一名“《最终幻想》系列”忠实的守护者，我之前一直告诉各位读者的是，我心中的第一名永远是《FF9》，她纯粹她完美她就是我心中的“最终幻想”，但我不希望她重制！而对于《FF12》，虽然剧情上的短板让我嘴里说着她不够“最终幻想”，但我身体依然老实，《FF12》算是我游玩时间最长的单机系列作品（当然要排除《FF14》了）。她不够纯粹也谈不上完美，但我深切地希望她能够重制！仔细回想，从当年第一次在 UCG 杂志上看到《FF12》的前线，到如今我在 UCG 杂志上写下了以上的《FF12》内容，再被你们看到，在感叹时光流逝当年的小屁孩已经成长为了大叔（？）的同时，也深切地意识到《FF12》对于我而言已经不再是一款游戏那么简单。也许 这便是属于我的“最终幻想”吧！（笑）

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

★先给大家预告一下今年暑假UCG的安排：423期的内容以《FF12》、《油彩军团2》为主，辅以各种文化内容；424期则是暑期特刊，包括ChinaJoy、香港动漫节的精彩报道，以及《DQ11》等攻略。此前调查过玩家想在暑期特刊上看到的内容，目前看来大家似乎对《狙击精英4》、《龙珠 超宇宙2》比较有兴趣。如果还有什么建议，请赶紧联系我们呐！

★每年E3之后，都会公布大量新作。上期E3特刊的发售表中，遗漏了几个重要游戏，如《极限竞速7》、《精灵宝可梦 究极之日/究极之月》，引起了读者们的不满。这里要向各位致歉。

★上期UCG封底的诸多广告引起了大家的关注。很多读者纷纷表示：原来UCG已经转型为X商了！其实这也是UCG转型的必经之路，从去年年底开始就在进行中了。今年暑假我们还有很多优惠活动，还请各位多多捧场啊！



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998





Email 1055900198：其实，我有几个问题想问下众编们：

1. 遇见重复的网友问答，小编们会理会吗？

2. 小编们的主机全都有吗？

3. 小编们会天天讨论游戏进程吗？

4. 小编们游戏都是自费吗？

5. 小编们的画像真的是同一个人画的吗？感觉新编和老编的画风差好多，老编心里不会不平衡吗？还有水无月是♂还是♀？

6. 小编们会审视所有发来的邮件吗？



水无月：1. 考虑到不少读者并不一定会对往期杂志“读编往来”中的每一个问题都有印象，因此只要不是极其频繁出现的提问，我们会尽力为大家提供答复。

2. 呃……其实我自己并没有Xbox系的主机，不过编辑部中全主机制霸的同事也是有不少的。

3. 游戏肯定是编辑部里大家讨论的核心话题，不过除了游戏以往，日常、时政、体育之类的话题我们也是进程会讨论的。

4. 如果购买的游戏在杂志上有刊登相关攻略或者研究的话，编辑部是会报销一部分费用的。

5. 负责编辑部小编形象绘制的画师确实一直都是同一人，或许是因为早期的小编形象由画师自由发挥的地方较多，而近期的几位新编的形象大家则向画师提出了较多的指定需求，这或许是画师画风变化较大的缘故吧。另外我的性别无论是编辑形象还是现实性别都是不折不扣的♂（其实我觉得我之前的读编往来和小编寄语应该体现得挺明显啊）。

6. 每一位读者的邮件和来信对我们而言都是重要的建议和鞭策，我们肯定会认真阅读每一位读者的邮件和来信的。

编辑部 游戏风向标

古惑狼 疯狂三部曲 | 3人


昴星团 纱迦 三日月

这游戏为什么不和手柄捆绑发售呢？
——平台动作游戏苦手三日月在面对如此原汁原味的关卡设计边捧着手柄边哀叹道。

生存同盟 | 3人


水无月 余烬 三味线

这精英怪的图标和普通小怪怎么这么像？
——因为《生存同盟》里强敌的图标和普通小怪差不多只是体型略大，所以水无月跑地图时经常会一不小心撞上强敌然后惨遭团灭。

夏日课堂 艾莉森·斯诺 | 2人


纱迦 马修

让一个中国人去听日本人冒充美国人说的日语，实在有难度。
——对VR游戏不喜欢加字幕的设定表示不满的纱迦。

神明战争 跨越时空 | 2人


乌冬 北山杉

这是一个砍柴工逆袭进入官二代圈子里的故事
——无限同情男主的北山杉留。

最终幻想15 DLC 普罗恩普特篇 | 1人


八重樱

你们这几个随从是不是为了照顾到王子的心情而故意在主线剧情里划水？！
——八重樱发现主线中弱爆了的普罗特其实战斗力爆表，不禁开始心疼起主线里给他吃掉的那些回复药。


Email 非洲偷渡用海豹：今年E3个人感觉没啥特别出彩之处，虽然公布的不少游戏都很不错啦，比如《马里奥 奥德赛》啦、《怪物猎人 世界》之类的，但没啥惊喜大作。E3前曾经和朋友下赌的几款游戏也全都没有中，有点小悲伤。之后听说索尼发布会是有所保留的，有些游戏并没有公开，就更气了……


三日月：今年E3除了被维旺迪用名为收购的刀子架在脖子上的育碧外，其他发布会多少都缺乏惊喜或者给人一种例行公事的感觉。虽然饼是少了一点，但干货也有不少，从很快就能玩到这一点来看这次发布会还是可以的。至于索尼嘛，索尼去年已经画了一次饼了，想必今年也不好意思再画一次（其实是因为没饼了），考虑到后面还有TGS和PSX，保留一下还是有必要的。而且读者你得这样想啊，即使这次发布会索尼把饼都放出来，你还不是一样玩不到，这种看到饼却吃不到的感觉才是最气的。


Email 射影机：这里我想好奇一下各位小编有没有最喜欢的游戏/动漫主题曲（最好一首游戏主题曲+一首动漫主题曲），本人最喜欢《零 濡鸦之巫女》不来方夕莉白无垢通关后的主题曲《鸟笼—IN THIS CAGE—》（天野月）与《CHARLOTTE》的《BRAVELY YOU》（LIA）。


哪尼：游戏的话，《魔晶石☆魔法少女（プリズム☆ま～じかる～PRISM Generations！～）》的ED——《prismatic fate》；动漫的话，《旋风管家》剧场版的主题曲——《Heaven is a Place on Earth》。感觉自己给出了一个非常奇怪的歌单……


Email 站在歌舞伎町的绅士：四月份开始买的UCG，感觉自己开启了新世界的大门，而且好像刚好赶上开始送卡？强迫症心满意足。然后最近游戏荒准备继续动2月份入的已经积灰的《TOB》，想问一下关于《TOB》的介绍和攻略之前有没有做过呢，是在哪一期呢，还买得到吗？


秋沙雨：《绯夜传说》的流程+支线攻略在UCG第401期，除了在主线首次进入塔利辛时漏了1个在酒馆的NPC支线对话之外，其他所有支线的触发时间都刊载在其中，漏掉的那个支线不妨碍主线、奖杯以及其他支线的进行。除此之外UCG第402期的"研究中心"还有《绯夜传说》的奖杯攻略与所有猫人宝箱的位置图注。如果这位读者买的是官方中文版，那么可以考虑入手《次世代专辑》Vol.08，在专辑里刊载的《绯夜传说》攻略对应的正是官方中文版。




Email dookiii：看了UCG才得知了《死印》这款不错的恐怖游戏，还是白金神作。感觉不少有趣的恐怖游戏都被埋没了，在UCG做攻略之前，网上几乎没人提这游戏，实况直播自然也是没有的。还有哦，八老师你也太丧病了吧？人家九条沙耶本来死得已经够惨了，你居然能联想到夫妻肺片？！


八重樱：可是这个画面真的看起来很好吃啊，就是令人情不自禁联想到夫妻肺片、牛杂之类的内脏美食。不！我真的不是《汉尼拔》看得太多了！请相信我！




Email 勿忘初心：看了很多独立游戏的介绍，觉得挺有意思的。自己也有一些游戏方面的想法，却苦于不知该如何实现。如果UCG也能介绍一些游戏开发的入门教程就好了，比如要学习哪些软件、需要具备哪些知识，让更多有想法的玩家可以实际行动起来，备不住就会诞生一颗耀眼的新星呢！


稀饭：读者大人的建议挺好的，不过我个人的确担心放这方面的内容会不会有点枯燥，或是太过专业化。因为就算时至今日，很多开发软件已经变得非常自动化和图形化了，但是对于一般人来说，游戏开发其实还是蛮专业化的一件事情。不过既然大家有这样的需求，我们就在之后尝试一下做这方面的特别企划吧，请大家期待。


Email 冰之天使：看了421期的《缤纷六月俏佳人》觉得挺有意思，很多不怎么了解游戏的人都不会去过多挖掘这些故事情节上的问题，这样的文章可以很好的系吸引游戏圈外的朋友进入这个大坑大家庭。不过，小编这样直接卖狗粮真的大丈夫么……（已受到1W点伤害）


秋沙雨：就那啥……狗粮嘛，吃着吃着不就习惯了。（滑稽）


八重樱：抗议！里面明明混杂着带毒的狗粮！


秋沙雨：这些部分就是用来锻炼我们的毒抗性的不是吗？来，乖，张口吃了这口狗粮吧～


八重樱：雅蠛蝶苦累——！


Email III：UCG的专辑特别不错，"《女神异闻录》系列"和《尼尔》还有《如龙》各种我都买了，希望等今年《刺客信条》新作出来后回顾一下《刺客信条》十年历程那就过瘾死了，还有等《358》出后弄个"《真三国无双》系列"的也非常不错啊！


三日月：先得先感谢读者对于我们专辑的支持。《刺客信条》专辑是个不错的想法，但这个系列的故事构成太过复杂了，姑且不算游戏，还有各种小说、漫画或者手机游戏等参与到其中。和前者一样，"《真三国无双》系列"也是类似，虽然专辑短时间内都不太可能的。但只要读者们想要，我们就会尝试去做，该来的总会来的。

吃安利吗？

插图：西瓜树











Email 张易雄：看到秋沙雨小编在杂志上对我的回复，非常感谢！其中提到《最终幻想》和《伊苏》这样年代悠久的游戏做完全档案会有困难。个人的想法是完全档案不一定要做成整个系列的历代回顾，而是只集中于新作的攻略和文化研究，系列历史稍带一两篇文章。之前《神海》、《尼尔》的专辑，因为系列作品少，可以兼顾整个系列。但是像《FF》、《伊苏》、《轨迹》这样的，确实全系列档案是非常困难的。我之前买了《尼尔》的专辑，如果按照我的想法，集中于新作《自动人形》，还要保持页数不变的话，感觉《自动人形》的攻略还可以再丰富一些，比如把《自动人形》的攻略增加一倍，去掉《尼尔》初代的攻略，然后尽可能挖掘《自动人形》的各种资料。不过我也不是很懂，也许《自动人形》的周边企划没法撑起一本完全档案的厚度，那么《尼尔》的专辑就是成功的。而《女神异闻录》的专辑，则只有《P5》的攻略，就是很好例子——前作的攻略不用一一涉及。而换成"《轨迹》系列"，全系列的话，一本书肯定是写不下的，《闪轨Ⅲ》一作又撑不起门面，那么就做成《闪轨ⅠⅡⅢ》的专辑，就差不多了。而《FF》的专辑，则集中于最近大家玩的比较多的次时代上面的《FF X》、《FF零式》、《FF Ⅻ》三作做成一本专辑，相信如果做了十代之前的攻略，也不是很多人急需的。而《伊苏》也可以把《伊苏树海》、《伊苏 8》、《伊苏起源》三作做一个专辑，直击玩家近期迫切的需求。正是"实用技术"少而精又实用，专门对付 20 周年以上的老系列。个人观点，仅供参考。



秋沙雨：《尼尔 终极档案》之所以要把《尼尔 伪装者／完全形态》的内容收录进去也是为了让玩过《尼尔 自动人形》的玩家们对这个世界观能够有更进一步的了解，在《尼尔 自动人形》里玩家们遇到的这些人（？）、这些景色、这些事物在过去都有着什么样的经历，这个世界经历了什么样的过往，将这些尽可能全面地告诉给读者们。《尼尔 自动人形》拥有官方中文版，又是热卖的当头，有兴趣的读者们都已经去购买了游戏开始享受 2B、9S 和 A2 的故事了，而由于平台和语言的原因，不少 PS4 玩家（以及后来才购买到游戏的 Steam 用户）对前作《尼尔 伪装者／完全形态》的了解都只停留在"音乐很好"、"女主是个扶他"的层面，那么要如何给这些玩家展示这个系列的魅力便是《尼尔终极档案》所该考虑的事了。不过老编们没让我们把"《DOD》系列"的设定给写一遍已经是最大的温柔了……

《P5》专辑能够单部作品支撑起一本周边书籍除了它极其厚道的游戏内容之外，另一个重要的原因就是它的世界观虽然是与前两部作品相连，但是故事的独立性很强。这一点也是这位读者您所提起的"《伊苏》系列"和"《轨迹》系列"专辑制作的一大阻碍，《伊苏》的难度相对较低，但是时间线的整理和世界观构建至今都还处于进行时的状态（这系列动不动就弄出个神级别的 BOSS 我也是十分佩服），在最新的《伊苏 8》里也开始很明显使用"两部作品前后有联系"的形式，如果不跟进的话就很难写好背景介绍。《伊苏 起源》就扯得太远了，那边相关联的是《伊苏》初代作和《伊苏 2》的内容，和当前世代的《伊苏》作品联系就比较远，一扯起来的话就必不可少地需要说说系列头两作的内容。相比起来《伊苏树海》和《伊苏 8》还比较现实一些。《轨迹》如果只做"《闪轨》系列"的话是一个比较现实的做法，不过考虑到现在《闪轨Ⅲ》都扯上除了奥利维特以外的《空轨》角色了，到时候负责世界观与设定这一块内容的小编怕不是要累死。（笑）而且《闪轨Ⅲ》就时间而言肯定是会提到解放克洛斯贝尔自治州的内容，到时候又是一大波的介绍。



纱迦：既然你都这么说了，那么《闪轨》专辑的设定部分就交给秋沙雨负责吧！

秋沙雨：啊？？？？？（黑人问号.jpg）

八重樱：秋沙雨你这是给自己立了个 flag……



视频关键帧

主持人：布洛



如果人类是从动物进化而来，那么有一天，当最终形态变成野兽一般存在时，到底是算退化还是进化？——《分裂》。

大家好，我是布洛，又到了关键帧和大家见面的时间。懒癌症患者最近忙于各种杂事，所以书签还停留在半个月前的位置，所以亡羊补牢看了几部电影。《逃出绝命镇》、《摔跤吧！爸爸》、《分裂》三部电影，最终还是选择《分裂》推荐给大家。

其实，并不是说《分裂》是最出彩的电影。反而有打着 24 重人格的噱头，却并未对多种人格进行透彻分析，平铺直入的推进方式并不太引人入胜等众多问题。但是以多重人格这一争议性话题为主题，'一美'麦卡洛出神入化的演技，各种支线的穿插以及悬疑、惊悚的剧情，足以撑起这部作品的优秀。电影讲的是三名少女被多重人格障碍患者凯文（詹姆斯·麦卡沃伊饰）绑架，机智女主（安雅·泰勒-乔伊饰）与其斗智斗勇逃出生天的故事。而在期间，凯文从强迫症患者丹尼斯，到九岁小男孩黑德维希到英国女士帕特里夏女士以及后面出现的第 24 重人格，都通过其细微的身体、表情、和语言变化活灵活现的演绎出来。更是在通过与年迈心理学家弗莱彻医生治疗过程中，引出了"群"这一词，即几个人格组成"群"以压制其它人格的表现（出现）。而整片中让人感动的，莫过于弗莱彻医生对其病人凯文的信任与不离不弃，即使在她自己面临生命危险时她依旧没有放弃凯文。

电影史上以人格分裂症为主题的佳作层不出穷，比如《搏击俱乐部》、《致命 ID》等众多精彩影片。只是，大多数电影终以恐怖，暴力来妖魔化多重人格患者，致使大众对其更加恐惧与逃避。而真正的人格分裂症病人居多的到底是施暴者还是暴力的受害者，恐怕还有待商榷。至于究竟什么时候会有一部影片能让大众正确的认识人格分裂症，能对人格分裂症患者有着真正意义上的帮助，依旧值得我们期待。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网淘宝店 shop.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

Email 夏草：想就 UCG 对游戏译名的看法来谈谈。大家都知道 UCG 是严格地根据官方中文游戏译名来命名游戏的，但是外面的那些“民间翻译”实在太深入人心，平常和那些接触主机游戏不深的人交流好困难啊，有时我义正言辞地告诉他们 UCG 的才是真正的官方名，但是这个样子真的好麻烦，特别是一些基本上已经被好几代人定型的名字实在难以和别人正常交流，作为深受 UCG 影响的玩家的我是改变不了自己去和他们“入乡随俗”……《横行霸道》、《尼尔 自动人形》、《无间龙头》、《地平线 零之曙光》等等都难以和其他人沟通，想问问 UCG 小编们，你们平常是怎么看待网上出现的这些和平时自己接触到的不同味道的译名呢（主要是会不会感到拗口）？或者和朋友们交流时是怎么说的呢？

哪尼：我个人的看法是在确保正确性的的前提下根据自己的认同感来选择即可，杂志上当然要保证严谨，至于生活中不妨随性一些，比如朋友们都说《侠盗猎车手》，那么我也不会强行冒一句《横行霸道》或者去纠正他们，毕竟这也不是什么非黑即白、大是大非的事情，当然，像《美国末日》这种过于离谱的说法我是不能接受的。另外如果有官方译名来统一标准自然最好，而在没有官方译名的情况下尽量接地气也无妨，不必曲高和寡地搞特殊化，过去杂志曾把《看门狗》翻译成《监察风云》这个港片味浓厚的的标题，我觉得便是一个反面案例。

Email 18029536066：突然很想知道小编们一天的生活是什么样子的，在工作中玩游戏想想就觉得爽爆啊，是不是起床后到睡觉除了吃喝拉撒都是在玩游戏，虽然听说很辛苦但也想彻底了解一下编辑们那一天天美妙的时光，还能周末休息……我的人生目标就是像你们一样能享受自己的爱好来赚钱！

水无月：作为一个文编最主要的工作目标就是码字写稿，即使在工作时玩游戏再怎么自由，完成稿件的数量和质量才是自己工作成绩的评定。实际上除了自己因为工作需要去玩的游戏之外，在自由时间里能随意玩其他游戏的时间也没有大家想象中的那么多。另外编辑部的作息也是要跟着刊物的截稿交厂时间走的，所以晚上和周末加班的情况也不少，理想和现实总是有差距的，任何一行都有它自己的酸甜苦辣，当然作为一个热爱游戏的玩家，能够让自己的兴趣爱好和工作内容重合的话，工作动力的确是会大大提高的。

Email YANA：作为一名忠诚的《恶魔城》、不对、是《月下夜想曲》的粉丝，当我听说《恶魔城》要被制作成动画版时我内心是十分拒绝的。本来就是已经被 Konami 差不多放弃掉的 IP，并不希望再被榨取剩余价值。但没想到动画版居然还不算难看？看来交给 Netflix 出品还是能保证品质的，但第一季只有 4 集是个什么鬼？剧情完全就是刚开了个头而已吧？而且，最重要的是，日版的配音声优，贝尔蒙特是置鲇龙太郎，阿鲁卡多是三木真一郎，这，我不禁黑人问号 .jpg，他俩真的没有拿错彼此的台词本吗？不过总的来说还是挺期待后面的发展的，此外我听说 Netflix 下一个目标是做《刺客信条》的动画版？突然有些小期待了呢！



哪尼：这位读者你的内心挣扎，让我想起了 Konami 接下去要推出的《潜龙谍影 生存》，这游戏公布之初几乎所有的系列粉丝都嗤之以鼻，就连小岛本来也发推特调侃了一番。没想到这个看起来根本就是自砸招牌的游戏，竟然在今年 E3 上得到了不少媒体的好评，相信大家内心也都是非常复杂的。自从与小岛秀夫分道扬镳后，Konami 在游戏业内仿佛变成了被众人唾弃的全民公敌一般，其实即便它确实有不厚道的地方，但我觉得倒也不必过分的上纲上线，只要还能推出好游戏，那么其实也就足够了。

本期奖品



大奖：《BF1》主题水壶1 个
各类书刊电子版任选1 本（5 名）

问卷调查

1. 你希望 UCG 在暑期游戏淡季补做什么游戏的攻略？（限定于一年内）
2. 你对劲作收藏卡是否满意。

本期互动信箱抽奖活动的截止日期为 2017 年 8 月 14 日，以发件日为准。

417 期奖品

《WILL 美好世界》胸章一枚

无心之失	651142349@qq.com

《WILL 美好世界》精美插图卡片一张

少帮主	1875256931@qq.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**
邮 编 **730000**

小编寄语

<努力工作，用心玩！>



宇宙人

☆前段时间因为无聊下载了个《洛克人 遗产合集》来怀旧一下。记得以前小时候 GB 版玩过好几作，虽然难度没有 FC 版那么恶心，但当时还是不断重来了死，死了又重来，最后都通关了。一开始还以为毕竟我都长大了也玩了这么多游戏，什么大风大浪没见过，稍微练习一下应该就能轻松通关，结果实际玩了之后第一感觉就是"卧槽！我当年怎么把这些游戏打通关的！"关卡设计完全充斥着一种丝毫不讲道理的恶意，特别是某些机关和地形根本就是必须要你死几次才会知道怎么过的。不过回头想想，以前不像现在那么多游戏玩，而且游戏的容量也不像现在这么大，为了让游戏更耐玩，这种难度恐怕也无可厚非吧。

★话说回来，这个"遗产合集"根本就是一个 FC 模拟器，甚至完美模拟了 FC 的机能，某些 BOSS 战和使用某些武器还会丢帧拖慢的！

本期个人签名
手机屏幕终于被我按出问题了，SAD……



果汁

又到了新番开播时期，7 月算是一个过渡期，但是也不乏各种精彩的作品。除了此前就非常期待的《战姬绝唱》第四季，本季的《异世界食堂》、《骑士 & 魔法》观感都非常不错。尤其是原作为爽文系轻改的《骑士 & 魔法》，整体制作意外精良，剧情节奏相对原作也是大改，就算是看厌了那些轻改套路的观众，想必也能从中找出一些新颖的点。毕竟我个人感觉这部像寿屋模型恋爱大片的继承人啊（笑）。至于个人喜好的《战姬绝唱》，第一话依然是那么爽快，而且越打越炫酷、天马行空，希望后面也能保持这种水准。

自从工作后去电影院的次数变多了，而个人标准比较宽松的我，最近也实在是不能忍受《变形金刚 5》了。本来想着剧情烂没所谓看我的机器人就好了，没想到整个观影体验不是烂而是"混乱"，各种意义不明的对话、槽点多得吐不过来的剧情和急促的剪辑，让我看 IMAX 的时候还昏昏欲睡，特效的爆炸也不能把我炸醒。总而言之这个电影给我一种导演喝醉酒想到什么拍什么的感觉。

本期个人签名
7 月番开播啦！



梦叶

@ 在 PSP 时期《DJMAX》的限定版就是一种可望而不可及的象征（因为没钱），如今好不容易可以补债了然而买不到实在是颇为尴尬。记得当初从未接触过音游的自己在看到《DJMAX 2》的音画表现时脑海里就只有两个字"酷炫"！虽然深知自己手残，但听到《微风祈愿》和《End Of The Moonlight》等曲目时就立志一定要将它们弹会，从四键慢慢练习到六键，将一首首自己喜欢的歌曲全连那种成就感……啊 ~ 为什么还不发售啊！（撞墙抓狂 ing）

@ 在补坑和新作即将发售之间犹豫不决，偶尔还会有 DLC 冒出来实在是让人不敢贸然开坑啊！

本期个人签名
没有《DJMAX 致敬》玩要死 ~ 买不到限定版就好气！



六等星

┣来这边快一年了，终于赶在下一届毕业生毕业前将我的户口转了过来。算是我进入社会后第一次去办理这种麻烦要死的业务。虽说流程清晰，步骤也不怎么麻烦，但拿号排队真是快要废了我半条命，刚通宵截完稿子我一大早就去到服务大厅，仍然排到下午 4 点才搞定。

┣作为暴雪近年来惟一有好好玩的作品（198 的《守望先锋》能退款吗？），《暗黑破坏神Ⅲ》的 DLC 又令我在主机平台上刷了近百个小时。虽说没有 PC 上联机那么流畅，但离线模式下丝滑的以及手柄操作，主机体验还是相当不错。

不过不得不说暴雪对于主机平台还是不够熟悉啊，血岩碎片的赌博以及发送邮件都不会触发游戏的自动存档 利用这个 BUG 我复制好几套装备给好友们。也因为这个 BUG，我总算搞懂了这游戏的赌博机制，原来赌博出来的装备早已按着顺序排列好，无论怎么 S/L，都没办法更改赌出来的装备，无法拯救非洲人啊（不然就爽了，斜眼笑）。

本期个人签名
再刷一个大米就睡觉。



胜负师

胜子同学的哥哥不到二十岁，不读书也不出去工作，打算在家搞游戏直播，而且很坚定。他妈妈拗不过，听说我是做游戏行业的，就来请教我：做游戏直播能不能当成正经职业？

在我看来，拿直播当个兴趣可以，要养活自己或者有更高的目标，其实挺难的。直播行业发展到今天也有点千军万马过独木桥的意思了，毕竟知名的游戏主播就那么多，他们能成名不仅是自身的努力，还有不少运气成分。

他妈妈怕他意气用事，就找了个机会带小伙子来见我，长谈之下……有点儿打脸，因为事情根本不是我想像的那样。这个精瘦的小伙其实是某网游里的大神，收入的主要来源是带萌新，还有几个做代练的小弟和他一起干。每周一般肝两天，但大部分时间在吃睡玩，目前月入小几万。而游戏直播那点儿打赏他根本看不上，只是想利用直播的方式形成固定据点，增加接单量，饱和后则会扩充团队……

小伙子侃侃而谈，说了他的两年规划，思路很清楚，明白自己在这个游戏的代练圈里的优势，也很自信能够短时间赚到第一桶金。说实在的，气氛一度有点儿燃，原本想好的劝他三思的台词也基本没用上。

怎么说呢？永远不要指望用你的常识去指点一个叫你叔叔的年青人的人生。

本期个人签名
一听见比我长得高的人叫我叔叔，心里就咯噔一下。

古林

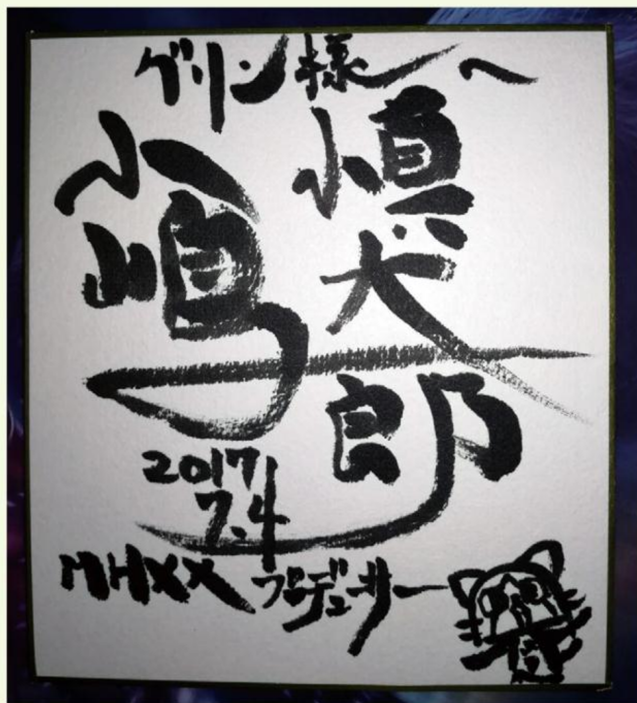


●7月4日前往香港对《怪物猎人 ×× NS版》的制作人进行了一次采访。因为NS版跟3DS版在内容上并没有太大的区别，所以跟以往的采访不一样，重点放在后面的实机体验，整个过程有说有笑，比较轻松。临走时还拿到了小岛慎太郎先生的书法签名板，实在是太开心了！请允许我在这里晒一晒！

●此前已在直播中推荐过望月峰太郎老师的末世逃生题材漫画——《末日》。实话实说，在同类型的漫画作品中，我就没看过比这部更加优秀的了。故事开盘在坍塌隧道中的绝望与狂气让人印象非常深刻，而结局的无奈也堪称经典，真的是我非常喜欢的一部作品，再次推荐给各位读者。

本期个人签名

至少在世界的最后一刻，我不是一个人。



哪尼



◆《偶像大师 百万现场 剧场时光》真是无可挑剔，无论角色建模还是演出效果都十分精致，A-1 Pictures的人设原案看着就是舒服，果然还是本家的画风合我的胃口。当然最满意的还是音乐游戏部分，手感调教得颇为出色，不像《灰姑娘女孩 星光舞台》那样判定诡异，谱面甚至和舞蹈做了一定的结合。若单纯从游戏乐趣上来看，我认为甚至比PS4的《白金星光》做得都要出色，这年头手游做得比主机游戏还用心，真不知道该作何感想。

◆虽然我并没有玩《百万现场》的育成类手游，不过歌倒是听了不少，加上几位声优魅力的加成，这次自然重点锁定了几个目标。不过现实是：雪步——没抽到；北泽志保（雨宫天）——没有SR；田中琴叶（种田梨沙）——还没加入。这大概就是游戏对我这种"无氪党"所展现出的恶意吧。最后容我安利一波雪步《Impervious Resolution》，不知道有没有机会能够看到浅仓杏美帅气的Live演出，另外就是志保的《ライアー・ルージュ（Liar Rouge）》，Live上雨宫天真是美得……无法形容。

本期个人签名

相信我，我真的不是看脸党……

秋沙雨



☆听歌真是个酝酿情绪的好办法，前些日子把《TOB》的小说终章拿出来翻时情绪不怎么高，就把《Journey's End》找出来听，听到高潮部分时整个人精神都上来了当然眼睛也湿了。顺便给各位《TOZ》的粉丝安利一下《TOB》的小说，冲着序章和终章，买了绝对不后悔。后来有一天下班因为下着雨（抱怨一下这边的雨下得也太多了些），所以心情不是很好，之后随机播放的音乐刚好切换到了《心はひとつじゃない》（《银河机攻队》TV版片尾曲之一兼剧场版插曲），听着听着就不由得笑了。

★直到这期写下小编寄语的时候我都还没有犹豫到底是要买《高达VS》的日版还是中文版，而在犹豫期间我已经跑去买了两份《闪之轨迹Ⅲ》了。今年的香港漫展也差不多该到举办的时期了，几乎年年不缺席的Falcom近藤社长今年不知道会不会带来《闪轨Ⅲ》中文版的消息，要是同步发售的话要怎么办……还能怎么办，买呗。

本期个人签名

可以反省，但是不要后悔。

三味线



◆创作的源泉来自于生活中的方方面面。以前一直被人吐槽身上总是缠绕着一股浓浓的宅味，如今出了社会，终于深切感受到跟随时代的脚步是多么的重要。于是，我学会了一个人走进电影院（好悲伤！）；于是，从不看综艺的我开始试着看（请停止这种跳坑的行为！）；于是，我还会挑战一些不感兴趣的书籍（居然真的一点都不觉得好看）；于是，吃过一些本来很是讨厌的食物（并且发誓不会再吃第二次）。虽然这些事情最终都没有改变我的生活轨道，但毕竟还是看到了一些往日不曾看到的"风景"，玩家嘛，多点冒险精神有啥不好！

◆追了整整一个季度的动画《月色真美》终于撒花完结，心中居然产生了一丝不舍！仔细想想上一次有这种感觉的时候应该是高中时期，嗯……看来二次元还能耍很久（笑）。

本期个人签名

放不下握着的手柄，最喜欢读档的感觉。

马修



去淘宝搜下PS4 Pro的价格，因为知道淘宝的价格显示系统很坑，所以在搜的时候特意随机点一家进去看，然后点选了PS4 Pro、单机、1T等一串按钮，看到价格变成1400多时，我真不敢相信自己的眼睛，当时就想剁手，被一同围观的同事告知还没点"港版"按钮。点下去后，价格变成了2700多，本来都抽出打算剁手的刀子就又收回去了……

买买买就像吸毒，短则一周、多则一个月，每次路过小区门口的快递柜看到别人在取件，自己心里都有点痒。

感觉我似乎应该玩一些角色和培养要素都很少的游戏——这是本人在《火纹 回响》困难难度通关后因为买了DLC又陷入全角色培养新坑时的心得。

做模型就像长跑，停的时间长自己就懒下来了。去年双十一时买的两个战车模型，因为买后父母就来了所以没有做，结果竟然一直放到现在。

本期个人签名

反正人生总是要焦头烂额的，多被催一些其实也没什么。

余烬



▲七月初始，又到了爽看新番第一集然后疯狂吹一波之后“毒奶”发功的时候了。这次要“毒奶”的新番是这部《骑士 & 魔法》。男主人公是位程序员，对高达之类的机器人相当迷恋，某天出了车祸，然后转世到了异世界。大叔男主人公的灵魂附身到了异世界的一位小正太（？）身上，并发现这个异世界居然是由机器人和魔法组成。小正太的男主人公立下豪言：我就是要开高达！由于是程序员，学起异世界的魔法相当轻松，作为神童的他在学业上直接跳级，离开高达的那一天越来越近了。在某次实地演习之中，高年级前辈们所驾驶的机器人突然遭到魔物袭击，然后……第一期故事就结束了！是不是觉得这种烂片的情节非常熟悉？但这并没有关系，因为以上如此丰富的剧情量都是在第一集中呈现出来的！都说了是“毒奶”了，看得爽就行！这种片的剧情肯定会越来越烂的，是吧？

本期个人签名
机器人是男人的浪漫，然而你并不是男人（滑稽）。

稀饭



【新的按摩 PLAY】其实在去美国参加 E3 之前，我已经戒掉一段时间按摩，准备靠日常运动放松身体来代替一下，毕竟一趟按摩花费实在太贵。但是 E3 回来之后的截稿加班果然还是把我击沉了，不但难得地重感冒了，吃药好了之后又是浑身肌肉各种发硬，只能认命交给专业人士来按按。没想到这次随机选了一个男师傅，又体验到了新的按摩 PLAY 手法，一个是给整个脖子和后脑勺来了一次深度按摩，另外一个竟然是会按胸口和腹部，虽然过程略有尴尬，不过效果真是强，之前觉得后脑勺位置有点发胀，立刻被按消了，而按腹部虽然过程怪怪的，但是通肠胃效果不错（按完我立刻忍不住在按摩馆洗手间排毒了一回我会乱说么！）。



BUT，虽然对结果很满意，我还是没有问师傅的服务号码是多少，因为下次再来我估计还是会选随机的师傅，毕竟效果再好，也比不上每次体验到意料之外的按摩手法的惊喜啊！

本期个人签名
《非人哉2》继续笑果一流！

苍穹



◎《生化危机 代号维罗妮卡》的最高评价是系列里相对麻烦的一作，而且只能在原版 A、B 换盘时存档退出，其他时候即使是退回 PS4 主界面也无法让系统计时器停下脚步。找了一天顺利打到阿莱克希亚，结果临时被叫去开会，回来时最高评价的奖杯已经远去了……（扶额）

◎注册了个 b 站账号，把因为 tudou 升级导致视频地址变化的直播录像都陆续补传了上去，想补老番的观众可以去看看，ID 和微博一样，都是“掌机王 SP 苍穹”。

◎深圳地铁开始试行“女士优先车厢”，上下班时为了避开这些车厢，只得改变自己的乘车习惯。虽然听说一大堆大叔、小哥还是照样往上挤，但至少从我自己做起吧。

本期个人签名
近期阅读《城塞》（作者/司马辽太郎）

八重樱



★截稿前夕正赶上《蜘蛛侠 英雄归来》在香港上映，自然是没忍住跑去先睹为快了。在此就不剧透了，总之就是一个字：赞！满分 10 分的话，给 9.5 分也不过分！可惜想在大陆二刷的话，只能等到八月底或者更晚了 orz。另外不得不说钢铁侠这老爸当得真是……啧啧。（以及这官方宣传海报，可真是逗死我了）

☆《尼尔 自动人形》要在中国台湾开音乐会，作为一个尼尔吹，我肯定是想去的呀！于是提前好几天注册了购票网站的 ID，又委托了在台湾的朋友，做了多手准备第一时间抢票。本来我以为票不会特别难抢，结果嘛，呵呵，开票时间一到再点进页面就已经全部卖完了！对，是全部！包括任何座位……心如死灰 ING。

本期个人签名
请让我加入赤诚组！

乌冬



◆不知道是不是 Cygame 的设计人员觉得《暗影之诗》里吸血鬼沉寂了太久，所以新改版给这个职业加了不少假卡，现在吸血鬼打其他职业基本都是优势对局，而且就算用针对卡组克制，也都只有五五开的程度，导致现在排位战基本吸血鬼一家独大，终于迎来了“吸血鬼之诗”。面对这种突如其来的加强，我这个从开服以来就一直用吸血鬼玩家都有点不知所措，玩其他职业压惊去了（笑）。

◆又到了番组的改编期，这一季最惊喜的莫过于日剧《Code Blue》第三季，想想第一季还是刚进编辑部不久的时候看的，时间过得真快。不过改编也有坏消息，周指活的 48G 综艺节目《HKT48 的外出》完结，从这节目开播以来就一集不落地看，整整四年了，突然没了感觉就像心里被掏空了一块，希望以后能有新番组弥补这一空缺吧。

本期个人签名
热烈庆祝《高达VS》发售，准备迎接DLC地狱。



三日月



七月新番《将国之天鹰星》终于开播了！由于看过原作的缘故，因此除了对于翻译有点水土不服外（动画和漫画汉化组在地名上翻译有所出入），看起来倒不会觉得一头雾水。话说男主依然是漫画里的那副盛世美颜，女主啥的根本不需要。

虽然《小魔女学园》在中期由于日常剧情太多而且和主线脱节导致不少观众不满，但对于我这种只想看女主搞事和小女孩手牵手的人来说其实没什么所谓。不过后期剧情能有办法把伏笔圆回来也是够厉害的，最终话的剧情更是让各位戴亚党们一本满足。

轨迹音乐会这次开到了广州，自从上次（都忘记是几年前了）错过香港的YUI演唱会后我就决定了，以后再有自己喜欢的歌手的演唱会或者其他什么音乐会在广东省或者香港举行的话就一定不会错过，所以这次轨迹我很快就去买票了，希望实际演出不会让我失望吧。

话说《彩虹小马大电影》终于确定了北美上映日为今年的10月6日，不过看首映啥的那是在做梦，只能希望国内能引进了。

本期个人签名
相信的心和友谊，哪个才是魔法呢？



纱迦



★这段时间编辑部所在地暴雨连绵，每天有超过1/3的时间都在下倾盆大雨。我的办公位置靠近窗户，风景绝赞，扭头就能俯瞰全生相。然而大多数情况下雨大得窗外白茫茫的一片，能见度估计不超过100米，简直夸张。我心目中的夏天应该是蓝天白云草地，像现在这样的夏天我不想要啊！

★最近在家附近发现一家北京饭馆，里面有北京烤鸭卖，味道还不错，价格也不算很贵，顿时有种生活质量大幅上升的感觉。感觉自己已经在吃货的道路上一骑绝尘了。

★第一时间加入Xbox Game Pass，眼看一个月就快过去了，然而并没有玩其中的任何一款游戏。原本还想着这个月快结束了好多成就神作要下架了，没想到微软表示到11月为止游戏阵容都是只增不减，于是便安心继续保持待机了。

★查了下才发现今年十一有8天假期，看来旅游是势在必行了。不过国内人山人海肯定动弹不得，国外最近不少地方都不怎么安全，不知有没有旅游达人能推荐几个适合十一出行的国家或地区呢？感谢！

本期个人签名
《荒野之息》游戏时间才290小时。

昴星团



☆最近去办理美国旅游签证，没想到流程里竟然还有面试这一项目，不过好在顺利通过，只是准备了一大堆材料几乎没有一个用上的。

☆深圳迎来了夏天，又到了几乎每天都会下大雨的季节，虽然身为广东人早已习惯这里夏天频繁下雨的特征，但还是不得不吐槽一下深圳的排水工程做得实在不怎样，每年只要下大雨都能看到各种交通瘫痪的消息。

☆最近一直在肝PS4的《古惑狼 疯狂三部曲》，这游戏让我回想起了几十年前那种动不动就会死的难度，又让我恨不得让索尼出一个有裸眼3D功能的外设。

☆终于玩上了《高达VS》正式版，扳手指数了一下发现这次的DLC阴谋十分庞大，估计不掏个七八百是买不齐了，然而让我更怕的是，会不会在家用机版更新一堆东西之后直接在街机上推出游戏的加强版(也就是以往先街机后主机的套路调换过来)。

本期个人签名
许愿万世恍惚和荒古拳套。

水无月



※《亚尔斯兰战记》最终卷（16卷）即将发售，这部连载了31年的小说即将迎来完结。作为一个从初中时代开始看这部作品的粉丝着实心情复杂，不知道完结时田中手里还能剩下几个活人（远目）。

※《WOW》新版本测试服里挖掘出来的剧透信息实在过于炸裂……作为延续了“《魔兽》系列”十几年的主线——燃烧军团的故事终于就要彻底完结了吗？这是近期继上一条第二件让我心情复杂的事。

※随着《Fate/Apocrypha》开播，我也开始久违地追起了新番，这次TV版改由A-1 picture制作，虽然多少让人担心质量，不过第一话实际观感还是不错的，最后被召唤的小莫说出那句熟悉台词时样子太帅，泽城姐配得太棒了。

※最近深圳正处于雨季，每天早上从家里出门时一切正常但出了地铁站发现天上下起倾盆大雨（或是从地铁站走向公司路上开始下大雨）几乎已经是日常了，希望这样的天气早日过去吧。

本期个人签名
我要吹一波《生存同盟》——对于做攻略的人来说，一个自带一键截图的3DS游戏简直太棒了！

北山杉



终于可以和大家在小编寄语中见面啦！

首先正式自我介绍一下，大家好，我是新加入UCG的文编北山杉，从418期杂志开始便陆续参与了编辑工作，今次则是正式在小编寄语中和大家见面。

现在回首看看来编辑部的这三个月日子，感觉就像是在做梦一般，能够加入自己最喜欢的游戏媒体，干自己最喜欢的事情，至今仍然觉得一切都是那么得不可思议。在实习期间自己也得到了各位老编们很大的帮助和指导，让我从对文字编辑以及杂志发行一窍不通的小白，成长到了基本能够完成分配给自己的各项任务、对在杂志写文有更深入地理解的新人编辑，也逐渐明白了做杂志，特别是游戏杂志的艰辛与困难。如今的自己总算是迈入了一个新的阶段，虽然还有许多东西需要我去学习和提高，但自己也会更加努力，争取实现自己最初来深圳时立下的目标和价值。

那么接下来就请多多指教啦！

本期个人签名
一名新人编辑的自我修养。

下期

游戏机实用技术423期

重点游戏
最终幻想Ⅻ 黄道纪元
油彩军团2



特别企划
- 蜘己蜘彼，蛛亲壕友
- 黎明之光：电视游戏机诞生45周年

更多精彩内容 敬请期待

VOL.27 ■《周刊少年JUMP》创刊50周年，纪念游戏正式上线

TOUCH 指间方圆 .UCG



编辑精选
十款佳作
一并奉上

偶像大师
百万现场 剧场时光
765PRO ALLSTARS华丽登场

失落秩序
Cygames与白金工作室
强强联手

VOL. 27

TOUCH·UCG

CONTENTS

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：偶像大师 百万现场 剧场时光
设计：anubis

每期一荐

Mini DAYZ - Survival Game

就算“迷你”，生存一样艰难



















EDITOR'S CHOICE 本期编辑精选



偶像大师 百万现场 剧场时光
アイドルマスター ミリオンライブ！シアターデイズ

继《灰姑娘女孩 星光舞台》之后，《偶像大师 百万现场》也迎来了 3D 化，并且同样采用音乐游戏的形式。新作各方面的表现都非常出众，无论是画面表现、演出效果亦或是音乐游戏的手感及谱面编排等，均更上一层楼。并且也融入了日常事件、工作事件等系列传统的育成元素，非常值得推荐。



周刊少年 JUMP 我的收藏
週刊少年ジャンプ オレコレクション！

为了纪念《周刊少年 JUMP》创刊 15 周年而推出的全新游戏，主打“卡片收集”，囊括了《周刊少年 JUMP》旗下热门作品中的角色以及出现在漫画中的各种名场面。玩家通过收集角色卡片即可构筑自己的卡组进行对战，而最为特别的是系统会自动根据你选择的角色生成独一无二的“JUMP 风格”封面。



大众高尔夫
みんゴル

由索尼互动娱乐（日本）旗下的子公司 ForwardWorks 推出的《大众高尔夫》系列新作，采用竖屏的形式，只要单手拖拽即可享受挥杆的乐趣。游戏不仅提供 1V1 的段位升级战，也可通过网络进行最多 8 人的即时对战。和主机版一样，玩家可以自定义角色的性别、外貌以及各式各样的服装和球具。



闪电十一人每一天！！ +
イナズマイレブン エブリデイ !! +

本作其实是 2012 年“《闪电十一人》系列”五周年纪念活动上提供的 3DS 游戏（非卖品），如今 Level-5 将它移植到了移动平台，售价为 600 日元。本作加入了一些新的元素，在可爱的 Q 版画风下，主角会与伙伴们开展丰富的日常互动，而玩家正是要通过各种事件加深他们之间的羁绊。



疯狂出租车 亿万富翁
Crazy Taxi Gazillionaire

SEGA 旗下著名的赛车游戏系列，不过新作并非是竞速游戏，而是变为一款偏向经营类的作品。玩家扮演的是一名车行的老板，为了对抗抢走乘客的“共享出租车”，必须不断地招纳新司机并升级车辆，接着便通过点击屏幕来争抢乘客，重新掌控整座城市的交通命脉。



纪念碑谷 2
Monument Valley 2

充满了令人惊艳的设计感与谜题，且不断被模仿借鉴的《纪念碑谷》终于迎来了续作。此次玩家将帮助一对母女在建筑幻境中探索前行。极具特色的画面风格得到了完美的延续，谜题的处理上比前作更加复杂多变，虽然可能在设计的精致感上稍显不足，但仍然是一款好游戏。



东京偶像计划
プロジェクト東京ドールズ

Square Enix 推出的全新“偶像战斗”游戏，故事中的少女偶像们其实都经历过“死亡”，只不过在濒死之际选择“活下去”而成为拥有特殊能力的“DOLLS”，不过代价是失去了记忆与情感。除了都有可爱的角色之外，本作的特色便是偶像们需要通过进行演出活动来获得能量，从而与敌人进行对抗。



框架 2
FRAMED 2

《框架》由于受到小岛秀夫的肯定而名声大噪，当然游戏本身的素质就非常出色。系列续作《框架 2》近期正式上架，依然采用了剪影 + 漫画分镜的表现形式，不过场景的格局更大，角色的动作也更加流畅，无论是奔跑、漫步还是飞檐走壁，一气呵成且酣畅淋漓。男女主角的双线剧情推进同样是一大看点。



forma.8 GO
forma.8 GO

forma.8 早在 2012 年时便已经公布，主机版于今年 2 月推出，但移动版却一直跳票到 6 月中旬才正式上线，并定名为《forma.8 GO》。这是一款风格清新、带着艺术气息的横版解谜游戏，玩家扮演的是一名在外太空与友人失散的角色，在舒缓的音乐中摸索前进，最终突破万难返回温暖的家乡。



战姬绝唱 SYMPHOGEAR XD UNLIMITED
戦姫絶唱 SYMPHOGEAR XD UNLIMITED

游戏收录了动画版三季的主线剧情任务，让玩家们可以再次回味少女们的战斗历程，并从支线任务中了解到以往未曾展现的奏者们的另一面。除了还原度极高的战斗演出及热血的战斗曲外，本作还加入了 100 张以上全新绘制的插画。虽然玩法还有待打磨，但对于粉丝而言绝对是一场盛宴。



资讯NEWS

《周刊少年JUMP》50周年纪念，全新手游上线

《周刊少年 JUMP》迎来创刊 50 周年，作为纪念 BNEI 推出了一款全新的移动游戏《周刊少年 JUMP 我的收藏（周刊少年ジャンプ オレコレクション！）》，登陆 iOS ／ Android 双平台。

《周刊少年 JUMP》创刊至今带来了《海贼王》、《龙珠》、《火影忍者》、《浪客剑心》等等经典的漫画作品，太多的角色、故事、场景都令人难忘。因此在这款收集类的卡牌游戏中，将提供“角色卡”与“名场面卡”两个种类，通过两者的结合，在忠实还原原作画风的基础上，借助全新的演出系统将漫画中的经典桥段再次呈现，因此官方也将类型定义为“回顾名场面的卡片对战游戏”



▶角色卡



▼名场面卡



基本流程

1、构筑牌组

玩家可以使用获得的角色卡构筑出自己的卡组，而非常特别的是，系统会根据牌组的角色自动生成出《周刊少年 JUMP》风格的封面，看上去还真是像模像样，毫无违和感。

2、战斗

战斗时可以使用角色特有的必杀技，并会配上漫画风格的过场以及对应的名台词。

3、获得名场面卡

在战斗中获胜后，便有机会获得名场面卡。

4、收集

玩家的最终目标。便是将所有的名场面卡悉数入手。









《泰拉之战》家用机版开发中，游戏剧本已完成

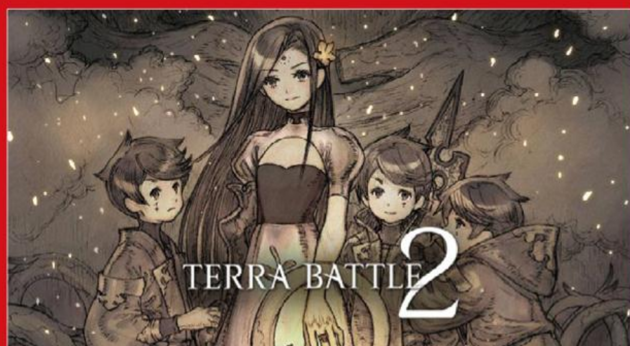
“最终幻想之父”坂口博信转战移游戏后带来了《泰拉之战》，并获得了不俗的成绩。游戏在推出之前曾开展“下载量解锁新企划”的活动，承诺只要达到200万次下载便会推出家用机版。而游戏在2015年4月时便已经达到了这一目标，并正式启动了家用机版的开发计划。

不过转眼两年过去了，家用机版的《泰拉之战》却鲜有新消息放出，直到近期在美国洛杉矶举办的Anime Expo 2017上，坂口博信才透露游戏目前仍处于开发阶段，包括剧本等一些准备工作已经基本完成。他表示开发主机游戏对于MISTWALKER而言是不小的挑战，后续将会寻求更多的资源参与制作，虽然距离正式发售还有一段距离，但他们会坚持不懈的继续努力。

另外坂口博信还提到了预定在iOS / Android / PC三大平台推出的续作《泰拉之战2》，玩家们将在这款新作中体验到许多家用机版加入的新元素，可以将其视为衔接《泰拉之战》移动版和家用机版之间的桥梁。看来2代的推出时间甚至会在1代的主机版之前。



▲达到一定的下载量便会启动一项新企划



▲《泰拉之战2》将会登陆iOS / Android / PC三大平台

戏剧偶像培育！《偶像大师 SideM 现场舞台！》新情报




▲偶像组合“Jupiter”将追加新服装

《偶像大师 灰姑娘女孩 星光舞台》的成功为系列开启了新世界的大门，同样进行3D化的《偶像大师 百万现场 剧场时光》在6月底正式上线，另一款主打男性偶像的《偶像大师 SideM》则在今年2月时公布了新作《偶像大师 SideM 现场舞台！》，近期也放出了一些新情报。

本作的类型定位为“戏剧偶像培育”，同样也将采用全3D化的舞台演出形式，粉丝们可以欣赏到男偶像们的华丽演出。不过游戏的具体玩法目前尚未公开，至于是否会延续“音乐游戏化”的套路，还需要等到到7月15日的三周年活动中才能知晓。



《LoveLive！》新企划“PERFECT Dream Project”将3D化

为了纪念《LoveLive！学园偶像祭》推出4周年，官方此前公布了最新企划“PERFECT Dream Project”，并公开9名新加入的学园偶像。新企划还将涵盖μ's、Aqours中的所有成员，但具体内容不明，不过近期随着新情报的释出，我们也终于可以窥探到新作的大致面貌。



▲3团27人梦幻共演

3D化的全新游戏

或许是受到隔壁“《偶像大师》系列”多款移动游戏的影响，《LoveLive！学园偶像祭》终于也将进行3D化了，之前PSV平台上《学园偶像天堂》拙劣的画面表现实在令人不敢恭维，希望此次的新作能够扳回一城。

在最新公开的“Live模式”画面中，玩家可以看到Aqours中高海千歌、樱内梨子、渡边曜三位偶像的演出形象，无论是神态、动作还是装扮都可圈可点，当然这只是开发中的画面，并不能代表最终成品，但起码还是值得期待的。另外官方也表示虽然目前画面中只出现三位偶像，但游戏正式推出时将会再现9位偶像同台演出的华丽盛况，玩家可以欣赏到还原度极高的舞蹈表演。当然，μ's的成员们也会登场，喜欢μ's的玩家们终于有了回归的理由。此外包括在游戏中深受欢迎的“啦啦队服”等原创服装，也预定将会在游戏中实装。



来自御台场的新偶像们

新公布的九位偶像都是来自东京御台场“虹咲学园”的学生，并且都是“学园偶像同好会”的成员。和μ's与Aqours所不同的是，她们并不以团体的形式共同活动，更多的是以个人为单位互相竞争，以成为顶尖的学园偶像为目标。

Supercell新作《Brawl Stars》上架测试



▲点击画面进行移动



▲滑动屏幕进行攻击

以《部落冲突》、《海岛奇兵》、《皇室战争》等多款作品接连创造移动游戏营收新高的芬兰开发商Supercell，近期在加拿大区的App Store上架了一款新作《Brawl Stars》，在正式推出前进行测试。

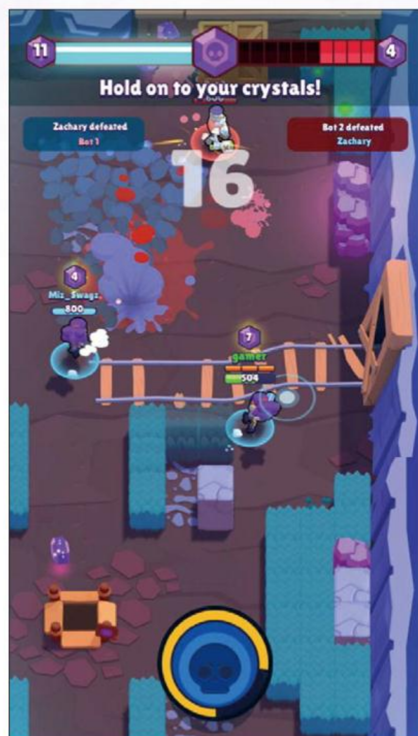
新作仍然采用浓厚的卡通风格，玩法上则融合MOBA概念与特殊的射击操作，采用3V3形式，可以与其他玩家或电脑AI组队进行对抗。进入地图后点击屏幕的任意位置即可指定角色移动方位，而按住并滑动画面时则可以调整射击方向，只要处于有能量的状态下（橙色计量槽表示）即可向敌人发射弹药，基本操作与一般MOBA游戏比较类似，有经验的玩家相信可以很快上手。

以夺取水晶为目标

在攻击敌人的同时，玩家的首要目标是收集地图中的紫色水晶，率先取得10枚水晶并持有一段时间的队伍即可获胜，若双方的水晶均超过10枚那么则比较最终的数量。每

资讯 NEWS

取得一名水晶后角色头顶便会出现相应数量的标记，此时若成功打倒该角色，那么其持有的水晶便会掉落，因此单人取得水晶数量越多固然能加快获胜的速度，但同时也很容易成为敌人首要针对的目标，正所谓“能力越大，责任越大”。比起个人能力，其实更讲究整体的团队配合。



▲当游戏进入倒数阶段时，往往才是决定胜负的时刻

快节奏的战斗对局

游戏的战斗节奏相比传统 MOBA 游戏更快，对于新手也更加友好，比如生命值和能量值都能够以更快的速度回复，因此不必特意去找回复点或者回城，只要躲到安全的位置片刻即可。被打倒后虽然会失去水晶，但只要等待 5 秒后即可复活重返战场。因此每一场战斗的时间都能控制在合理的范围内，也比较符合移动游戏快节奏的特色。

随着玩家的攻击可以逐渐累积“必杀技槽”，当画面下方的骷髅标志变为橙色时即可发动极具杀伤力的特殊技能，使用后则需要重新进行累积。当游戏接近尾声时，若能够合理有效地利用必杀技，那么瞬间翻盘也是有可能的。







丰富的角色与地图

◀个性十足的角色阵容



▶解锁更多的地图

既然采用 MOBA 游戏的概念，那么角色数量及个性的体现自然是最重要的。作为一款免费下载的游戏，初期自然不可能开启所有的角色，玩家可以使用获胜后得到的金币去抽取新角色（当然也可以花钱直接购买解锁）——霰弹枪、双枪、弓箭、铁铲、近战等等使用不同战斗方式的角色们不仅在操作上各具特色，形象上也是个性十足。另外与一般 MOBA 游戏不太一样的是，角色本身的生命值上限、攻击伤害以及必杀技都能进行永久强化，由于不同角色的战斗倾向有所差异，那么应该优先强化哪一项能力则需要玩家谨慎思考，才能更快地挖掘其本身的潜力。

另外，只要获得越多的角色，那么也将解锁更多的战斗地图。虽然基本玩法没有太大差别，不过不同的地形则会让整体的战术思路发生改变。





失落秩序

iOS And

Lost Order Cygames 2017年内

在去年下半年举办的 Cygames NEXT 2016 的发表会上，Cygames 公布了与白金工作室共同开发的《失落秩序》，游戏制作人之一正是白金的稻葉敦志，而松野泰己和吉田明彦则分别担任开发总监和美术总监。如此华丽的开发阵容以及 Cygames 过去不错的口碑，让这款新作备受关注，虽然尚没有确切的上线日期，不过目前游戏正在开展 Beta 测试的招募活动，相信过不了多久便能和玩家们见面了。

冒险的开端

在新大陆“伊尔迦迪亚”开始建立殖民地大约六百年的时间，逐渐发展并建立起了巨大的都市，游戏的故事正是发生在这座充斥着繁荣与享乐的死亡之都——金色天堂。这里严格地划分出不同的社会阶层，扎根其中的身份差距问题，正是酝酿着故事发展的契机。



大街小巷里流传着有关“漆黑十三骑士”的传说，而包括罗兹在内的四名年轻人，也因而被卷入了阴谋的旋涡中。为了寻求藏于传说中的“真实”，四人正式踏上了冒险的旅程，而他们能够把握住故事的关键吗？



四名主要角色

在孤儿院长大的少年，与切尔西、布雷兹、轩三人在同一设施里一起生活，虽然没有血缘关系，但彼此都如同亲人一般。同时，他们也非常信赖作为养母的玛米露希。

罗兹有着强烈的正义感，因此有些时候会被大人们认为过于“盛气凌人”。对于不稳定的政局，身份差距的不断扩大等黄金天堂存在的问题该如何承担而感到焦躁，另一方面也因目前自己尚无能力改变现状而心烦意乱

职业：魔剑士

使用剑技与魔法进行战斗的重装角色，攻守兼备，无论什么样的场面都能游刃有余，轻松应对。



『信仰“自由”的年轻人』

罗兹·韦斯特

CV：内山昂辉





与罗兹一起在孤儿院长大的少女，幼年时与祖母共同生活，祖母去世后便来到了孤儿院。在所有的伙伴中与轩最为要好，是无话不谈的好朋友。

虽然平日里有些顽皮与不安分，但开朗的个性使她人缘极佳，深受众人的疼爱。切尔西具备魔法的才能，梦想是追寻祖母的脚步成为占卜师。虽然能够理解时代流逝所带来的“变化”，但也有所恐惧。

职业：占術士

擅长使用回复魔法，虽然攻击输出较弱，但她的辅助对于团队来说是不可或缺的。



与罗兹一起在孤儿院长大的少年，也是非常亲密的好友。虽然有一段时期曾犯下一些不良的行径，不过在伙伴们的支持和帮助下已经改过自新。也正是由于过去的这段经历，让他更加清楚地认知到现实的严峻。而在他的心中，孤儿院的伙伴们比任何事情都更具分量，并发誓将会尽全力守护他们。

布雷兹在机械工程学上的造诣颇深，最大的兴趣是制造机械，从高中毕业后便希望开始工作。在进入了制造业相关的工房后，同时规划着将来要成为一名“机工士”，以此为目标而努力着。

职业：掠夺者

拥有着压倒性攻击力的主攻手，锤子的攻击极具分量，擅长从单点进行突破。



与罗兹一起在孤儿院长大的少女，由于生日还没到，因此目前是伙伴 4 人中年纪最小的，只有 16 岁。与切尔西的关系很好，两人就像是真正的姐妹一般。

和温柔文静的外表相反，实际上是狂热的研究者类型，常常为了探究因旺盛的好奇心所产生的疑问而废寝忘食。轩能够轻易地看透事物的本质，因此时常会做出些离奇的举动与言行，给周围的人造成困惑。

职业：魔导士

擅长攻击魔法的辅助角色，尤其精通“雷”属性的魔法。

“掌握故事关键”的五人

在游戏中，这五位神秘的角色与主人公有着紧密的联系。而“掌握着故事关键”的他们，会以何种形式与主要角色们展开互动呢？





即时战略式的玩法

游戏采用即时战略式的玩法，整体的画面则延续了 Cygames 特色的幻想风，表现力也并不含糊，无论角色还是场景均采用全 3D 建模的形式，虽称不上非常细腻，但作为一款移动游戏而言已经非常不错了。





玩家可以组成最多六名角色的队伍，战斗中敌我双方的走位与攻击都是即时的，通过滑动屏幕即可下达不同的指令。既有纯杂兵战，也有杂兵与 BOSS 同场的大混战。





主线剧情方面依然采用立绘对话的形式，随着故事的推进，将会解锁更多新的地点或是冒险的区域。





游戏中的成长要素非常丰富，除了可以更换武器、防具等装备外，也可以通过合成、强化战斗技能和辅助技能等，培养出更强的角色。



Beta 测试招募中

目前官网上正在展开 Beta 测试的招募活动，这一轮的招募期限截至 2017 年 7 月 19 日，感兴趣的玩家可以前往官网填写邮箱地址，iOS 版与 Android 版均可参与。



▶游戏官网



前瞻 PREVIEW





偶像大师 百万现场 剧场时光

iOS | And

アイドルマスター ミリオンライブ! シアターデイズ | BNEI | 2017年6月29日

日文 | | 免费

《偶像大师 百万现场 剧场时光》的素质非常出众，无论从画面、演出、系统、还是玩法上，完全不逊于主机平台上的正统作品，身为一名制作人肯定不能错过。当然对于国内玩家而言，想要畅快地游玩还是要先克服网络问题才行。



收录曲目一览

曲目	解锁条件	收录CD
Brand New Theater!	初期	THE IDOLM@STER MILLION THE@TER GENERATION 01 Brand New Theater!
ココロがかえる场所	初期	THE IDOLM@STER LIVE THE@TER PERFORMANCE 12
Blue Symphony	初期	THE IDOLM@STER LIVE THE@TER PERFORMANCE 04
Sentimental Venus	初期	THE IDOLM@STER LIVE THE@TER PERFORMANCE 05
Marionetteは眠らない	初期	THE IDOLM@STER LIVE THE@TER PERFORMANCE 06
素敌なキセキ	完成主线剧情第一话	THE IDOLM@STER LIVE THE@TER PERFORMANCE 03
Precious Grain	完成主线剧情第二话	THE IDOLM@STER LIVE THE@TER PERFORMANCE 02
恋のLesson初级编	完成主线剧情第三话（Lv5）	THE IDOLM@STER LIVE THE@TER PERFORMANCE 06
瑠璃色金鱼と花菖蒲	完成主线剧情第四话（Lv10）	-
ハミングバード	完成主线剧情第五话（Lv15）	-
透明なプロローグ	完成主线剧情第六话（Lv20）	THE IDOLM@STER LIVE THE@TER PERFORMANCE 02
トキメキの音符になって	完成主线剧情第七话（Lv25）	THE IDOLM@STER LIVE THE@TER PERFORMANCE 02
スマイルいちばん	完成主线剧情第八话（Lv30）	THE IDOLM@STER LIVE THE@TER PERFORMANCE 09
MPRESSION→LOCOMOTION!	完成主线剧情第九话（Lv35）	THE IDOLM@STER LIVE THE@TER PERFORMANCE 12
THE IDOLM@STER	完成三个任务板中的所有挑战	THE IDOLM@STER ANIM@TION MASTER 03

任务板

《THE IDOLM@STER》这首曲目的解锁条件比较特殊，要求玩家完成三个任务板中的所有挑战。具体内容玩家可以点击主界面左下角的“パネルミッション”图标，进入任务板界面后进行查看。

任务板一共分为三栏，每一栏各有 9 个挑战，必须完成前一栏的所有挑战后，才会依次解锁。总体而言这些挑战



都不算太难，很多只是引导性的操作，完成后也会给予玩家不同的奖励。各位在推进流程时也不妨多加留意，不少挑战其实顺手就能完成。





提升制作人等级

和系列作品一样，扮演制作人的玩家，首要目标便是提升自身的等级。主菜单画面左上角的粉色计量槽便代表制作人等级，以及距离下次升级所需的经验值。

提升制作人等级后最直观的变化就是右侧“元气值”上限的提升，这意味着当元气完全恢复时，玩家短时间内进行Live或工作活动的次数也将变多。另外解锁主线剧情也需要达到相应的等级才行，此后才能进一步获得新的曲目。



制作人等级的提升主要分为以下两个途径：

1、Live 模式下完成曲目

在 Live 模式下完成曲目后便可以获得经验值，选择难度越高则获得的经验值也就越多，对于擅长节奏类游戏的玩家来说很有效率。



2、进行工作活动

在主界面选择“お仕事”，便可消耗元气进行工作活动，同样可以获得经验值。虽然效率上与高难度下的 Live 模式有所差距，但优势在于不存在失败的情况，花费的时间也更少。适合不擅长音乐游戏或是空闲时间不多的玩家。



培育偶像

偶像属性

本作中偶像分为“公主”、“妖精”和“天使”三大属性，分别以粉色、蓝色和黄色进行区分。在编成五人偶像小队时最好能够统一全员的属性，这样在进行对应属性的曲目Live时，获得的分数将大幅提升，对于刷报酬和道具很有帮助。此外还可以提升“领队效果”，进一步拉高分数线。

偶像等级提升

随着偶像等级的提升，角色自身的各项参数都会随之上升，这也就意味着在Live模式中可以得到更高的分数。

提升偶像等级的重要道具就是“练习券”，虽然完成Live模式也会获得提升偶像等级的经验值，但速度较慢，使用“练习券”才是最有效率的途径。在主界面点击“アイドル”→“レッスン”后并选择想要强化的偶像即可。

“练习券”分为SR、R和N三种稀有度，若使用R以上的练习券，角色的技能等级也会得到提升，从而让技能的效果增强，或是延长效果的持续时间，让偶像的实力进一步精进。



练习券主要通过完成Live演出后的报酬中获得，Live得分越高则报酬越丰富，入手高稀有度练习券的几率也就越高，另外每天的登陆奖励也有可能出现练习券。

偶像觉醒



除了提升等级外，另一种培养偶像的方式就是“觉醒”，在主界面点击“アイドル”→“觉醒”即可进行相关的操作。

觉醒后将解锁偶像的等级

上限，可以更进一步强化。同时卡牌插图也会发生变化，玩家们可以见证偶像们此前未曾展现出的另一面。而对于主推的偶像，优先让她们进行觉醒更是身为制作人义不容辞的责任。

进行觉醒操作需要相应种类和数量的道具才行，不同偶像觉醒所需要的素材不尽相同，一般情况下稀有度越高则觉醒的要求会更加严苛。



和练习券一样，觉醒道具一般也是通过反复完成 Live 演出后获得。

Master 等级

若是重复抽取或得到相同的卡片，那么游戏会自动将其转换为一个相同稀有度的“Master 碎片”，如果运气好的话，那么有一定几率会转换为两个。

在主界面点击“アイドル”→“マスターレッスン”，选择偶像后，使用规定数量的“Master 碎片”即可提升其 Master 等级。SR 及以下稀有度的角色允许使用低一级的碎片，但所需数量会大幅提升。

进行 Master 强化的主要目的是在偶像等级已经达到上限的情况下，进一步提升偶像的各项能力值。而对于 SSR 角色来说，满破后还可以获得新颜色的服装。



偶像互动与亲爱度

在“剧场”界面下点击屏幕上的空白位置，即可收起菜单，此时选择右下角的“设施移动”便可以前往剧场内的“大厅”、“更衣室”、“事务室”和“后台”这四个地方，若有打钩的标志则表示该位置内有可以进行互动的偶像。

点击场景中头顶上冒出“对话”标志的角色，便可以与偶像互动，触发一些有趣的日常对话与小剧情。完成后会获得元气回复道具、练习券等道具，同时也会提升对应偶像的亲爱度。

偶像的亲爱度每突破 100 便会追加新的回忆剧情，玩家可以前往“コミュ”→“アイドル”中查看，完成回忆剧情后也能获得一定的报酬。



Live 模式

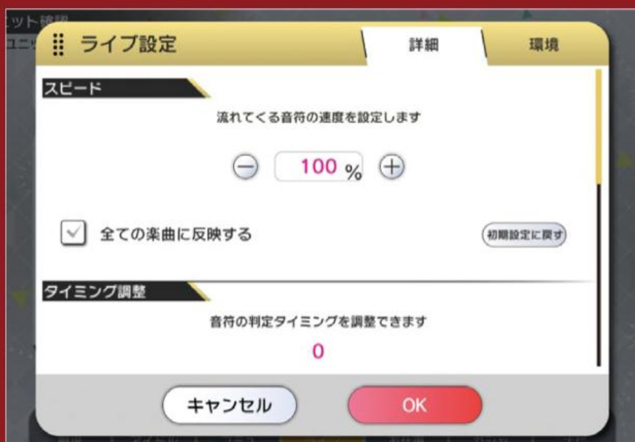
难易度及模式选择

本作的曲目分为“单人（ソロ）”和“组合（ユニット）”两种形式。单人模式为竖屏操作，提供两种难易度，均为双键；组合模式为横屏操作，共有四种难易度，2M、4M 和 6M 即为双键、四键和六键，完成 6M 难度后则会解锁最高难度 MM，依然是六键但谱面比 6M 要复杂不少。

进行 Live 演出需要消耗一定的元气或是演出票，选择的难度越高则消耗元气越多。使用演出券不会获得经验，不过可以用于练习新解锁或者不熟悉的曲目，以免浪费元气值。

Live 细节调整

确定曲目并选定嘉宾后，在最终的准备界面可以对 Live 细节进行调整。点击画面右上角的“ライブ设定”，即可调整音符下落速度、判定延迟、音符样式、演出的画质效果等。



基本操作

Live 演出的基本操作采用和《灰姑娘女孩 星光舞台》相似的下落式音乐游戏玩法，不过各方面都有大幅改良。基本操作分为轻点、长押（含左右拖动）、以及划动（分为左、右、上三个方向）。值得一提的是，长押其实只有头尾音符的判定，中途手指离开屏幕并不会影响连击数。



音符判定依次分为 Perfect、Great、Good、Fast、Slow，整体手感调教得非常出色，不再是《灰姑娘女孩》那种诡异的判定机制。另外谱面的编排也非常用心，除了与旋律上的契合之外，甚至还把舞蹈的动作融入其中，带入感极强。即便将其当做一款纯粹的音乐游戏，也是没有任何问题的。



音乐游戏苦手的救星

虽然目前并没有谱面难度过高的曲目，但对于一些不擅长音乐游戏的玩家而言，可能某些曲目的最高难度（Million Mix）还是有些困难的，毕竟谁也不想中途失败后花费百万宝石来复活。

而带有“Life 回复”技能的角色卡无疑是音乐游戏苦手的救星，一般情况下都可以装备一张以防不测，当然多放几张确保安全也未尝不可，只是相对的，在最后的总分上就会略低一些。目前带有回复技能的角色如下：

公主属性	
角色	技能
横山奈绪【宵の打ち上げ】（SR）	每9秒有31%的几率触发，每次Perfect判定回复3点Life，持续5秒
七尾百合子【不思议の国のアリス】（R）	每11秒有31%的几率触发，每次Perfect判定回复2点Life，持续5秒
矢吹可奈【コンコンこぎつね】（R）	每13秒有31%的几率触发，每次Perfect判定回复2点Life，持续6秒

妖精属性	
角色	技能
周防桃子【お愿いパジャマ】（SR）	每11秒有31%的几率触发，每次Perfect判定回复3点Life，持续5秒
所恵美【ラグジュアリーステージ】（R）	每13秒有31%的几率触发，每次Perfect判定回复2点Life，持续6秒
真壁瑞希【无表情MC】（R）	每11秒有31%的几率触发，每次Perfect判定回复2点Life，持续5秒

天使属性	
角色	技能
望月杏奈【圣剣覚醒】（SR）	每11秒有31%的几率触发，每次Perfect判定回复3点Life，持续5秒
马场このみ【宴もたけなわ】（R）	每11秒有31%的几率触发，每次Perfect判定回复2点Life，持续5秒
岛原エレナ【カーニバルステージ】（R）	每13秒有31%的几率触发，每次Perfect判定回复2点Life，持续6秒

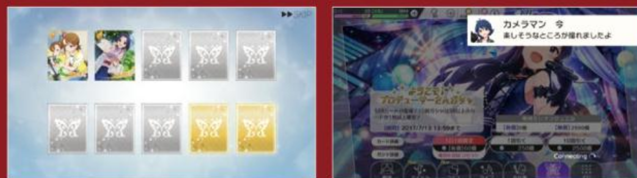
抽卡相关

游戏中的角色卡分为 SSR、SR 和 R 三种稀有度，一般情况下出率分别为 3%、12% 和 85%。250 个“百万宝石”可单抽，2500 个“百万宝石”则是十连 SR 保底。此外在游戏中也可以累积获得“奖章”，进行特别的单抽，同样有机会获得 SSR 角色，以及稀有度 R 以上的服装。



▲使用“奖章”进行特殊的单抽

打开信封后出现金色卡片表示必出 SR 以上，彩虹卡片则必出 SSR。另外若是在信封开启前出现神秘摄影师的 Cut in 台词，那么也表示必出 SR。



SSR 角色一览

目前游戏一共实装了六张 SSR，三个属性的角色各有两张。每个玩家初次登陆游戏时，都有一次必出 SSR 的抽卡机会。



ようこそ私达の剧场へ

天海春香

特技：每 11 秒就有 40% 的几率，将 Perfect/Great 判定的分数提升 30%，持续时间 6 秒



はじまりの场所

春日未来

特技：每 8 秒就有 30% 的几率，将 Great/Good/Fast/Slow 的判定变为 Perfect，持续时间 4 秒。



踏み出した梦への一步

白石䌷

特技：每 9 秒就有 40% 的几率，将 Perfect/Great 判定的分数提升 30%，持续时间 5 秒。







光辉く星のように

最上静香

特技：每 14 秒就有 35% 的几率，将 Great/Good/Fast/Slow 的判定变为 Perfect，持续时间 7 秒。





音楽で紡ぎ出す世界

桜守歌织

特技：每 13 秒就有 40% 的几率，将 Perfect/Great 判定的分数提升 30%，持续时间 7 秒。





みんなの视线を一人占め

伊吹翼

特技：每 12 秒就有 30% 的几率，将 Great/Good/Fast/Slow 的判定变为 Perfect，持续时间 6 秒。

SR 角色一览

目前游戏一共实装了 25 张 SR 角色，并未涵盖《百万现场》的全员，不过如果有你力推的偶像，那么就努力地抽抽抽吧！

公主属性	
高坂海美	【うきうきサーフィン】
高山纱代子	【あったかコーヒー】
徳川まつり	【セクシークロコダイル】
萩原雪步	【天使の目覚め】
福田のり子	【しっとり夕凉み】
松田亚利沙	【纯白の笑颜】
横山奈绪	【宵の打ち上げ】

妖精属性	
秋月律子	【梦のお出迎え】
如月千早	【まばゆい星海】
四条贵音	【望郷の想い】
ジュリア	【Rock of dawn】
周防桃子	【お愿いパジャマ】
天空桥朋花	【优雅なグリーティング】
永吉昴	【照れ颜ビューティー】
舞浜步	【夕焼けキャニオン】
百濑莉绪	【お约束サンオイル】

天使属性	
北上丽花	【熟睡ガール】
木下ひなた	【纯白ドレスアップ】
篠宫可怜	【自然体の笑颜】
豊川风花	【ちょっぴり刺激的に】
野々原茜	【真夏の川游び】
双叶真美	【キューティーウェイトレス】
星井美希	【一瞬のウインク】
宫尾美也	【マジカルクイーン】
望月杏奈	【圣剑覚醒】




iOS


Android


iOS


Android

Fight League